
TILT
MICRO/JEUX/VIDEO
DRING!
Des logiciels au bout du fil
WÂOUH!!
Une armée de joysticks
AAHHH!!!
Le dernier combattant de l'espace
CRASH!!!!
Flight simulator II
EXCLUSIF
TOUTES LES NOUVEAUTÉS
M 3085-16-17,50 F
N° 16-MENSUEL OCTOBRE 1984-17,50-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20DH

etc...

Les héros de Karn en français sur Commodore !

Un atout dans la lutte légendaire contre les forces du mal.

Les éditions ABAK ont entrepris la traduction en français de tous les grands jeux du COMMODORE 64.

SIREN CITY*

La police de choc patrouille les rues d'une ville où sévissent les plus grands criminels du siècle.

HEROES OF KARN*

Dans un passé de brumes et de donjons, le pays de Karn fut envahi par des forces occultes venues d'Ailleurs...

TALES OF ARABIAN NIGHTS*

Votre tapis volant vous conduit à la ville étincelante de palais de jade d'où les navigateurs partent explorer les mers du sud.

Réclamez-les à votre revendeur COMMODORE ou écrivez-nous pour recevoir notre catalogue de jeux en VERSION FRANÇAISE et VERSION ORIGINALE accompagnée d'une liste des revendeurs.

* INTERCEPTOR SOFTWARE U.K.



EDITIONS ABAK

18, rue d'Issy, 92100 Boulogne
Tél. : 761.02.02 - Télex : 270 300





Sommaire

N° 16 - OCTOBRE 1984

Ce numéro comporte un encart-abonnement non folioté entre les pages 18-21 et 100-103.

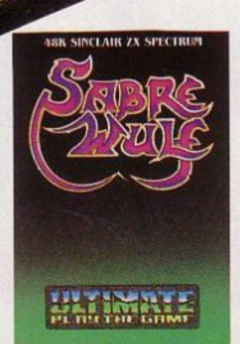
Couverture : Digital Productions

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jacques MONNIER • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex O9. Tél. : (1) 824.46.21 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.97.89 • Service des ventes : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24 • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Electronic Games et Tilt) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09 • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 6 numéros : 95 F. 1 an (10 numéros) : 145 F. 2 ans (20) numéros) : 290 F. Etranger : 6 numéros : 125 F. 1 an (10 numéros) : 195 F. 2 ans (20) numéros : 390 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

MICRO INF

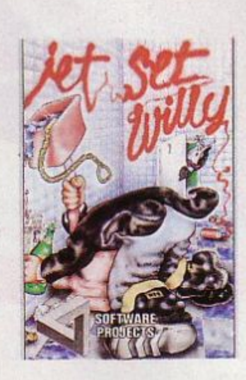
L'EVASION

REVENDEURS
LA RÉVOLUTION MICRO-INFORMATIQUE VOUS CONCERNE EN PRIORITÉ!
Contactez-nous dès maintenant en téléphonant au 763.55.05



SABRE WULF

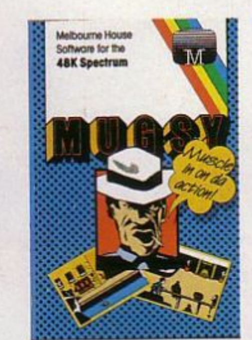
Un guerrier armé d'un sabre affronte la jungle hostile. Il doit parcourir un chemin semé d'embûches : grottes obscures, végétation d'épineux, animaux féroces, serpents, araignées font de cette jungle un véritable enfer. A cela s'ajoute chasseurs et tueurs qu'il faudra à tout prix éviter. Survivre et vaincre le danger telle est la règle de cette quête initiatique. La quête de SABRE WULF !!



JET SET WILLY

Willy le mineur a une énorme maison, très insolite. Il vient de pendre la crémaillère. La fête finie, sa femme de chambre, furieuse de voir des verres traîner partout, l'oblige à les ramasser avant d'aller dormir. Mais combien y a-t-il de verres ? 10, 100, 1000.
Bon courage Willy !!

48 K SPECTRUM - SOFTWARE PROJECTS



MUGSY

Le premier "comics" interactif sur votre Spectrum ! Vous êtes le parrain d'un gang de voyous que vous devrer diriger. Il faudra vous enrichir en organisant des rackets, acheter armes et munitions, mais prendre garde, votre règne de grand chef est plutôt difficile à conserver !
Un super jeu d'arcade au graphisme étonnant, et beaucoup d'humour. Mais rappelez-vous, vous êtes le Patron !

SPECTRUM 48 K



MATCH POINT

Rolland-Garros sur votre tout petit écran !
Tournois possibles et non pas un seul match 1 ou 2 ou 3 sets qualifications, demi-finales, finale.
Jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur.
Divers niveaux de jeu interactif. Bon graphisme.

48 K SPECTRUM



JACK AND THE BEANSTALK

Jack et sa maman sont pauvres. Celle-ci décide de se débarasser de la vache Daisy qu'ils possèdent pour seule richesse.
En contrepartie de cette vente Jack se voit offrir un sac de haricots magiques.
"Plantes ces graines et un château de trésors apparaîtra"..

48 K SPECTRUM - THOR

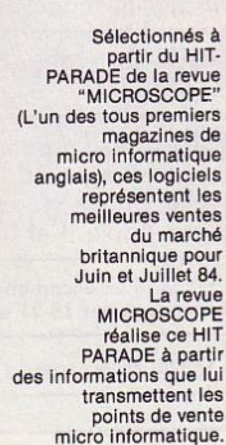


LORDS OF MIDNIGHT

Jeu d'aventure graphique où les princes des Ténèbres doivent faire face à bien des problèmes.
Différentes situations à un très haut niveau d'aventures de jeu. Très bon graphisme.

48 K SPECTRUM

Sélectionnés à partir du HIT-PARADE de la revue "MICROSCOPE" (L'un des tous premiers magazines de micro informatique anglais), ces logiciels représentent les meilleures ventes du marché britannique pour Juin et Juillet 84.
La revue MICROSCOPE réalise ce HIT PARADE à partir des informations que lui transmettent les points de vente micro informatique.





FULL THROTTLE

FULL THROTTLE vous installe au guidon d'une 500 cm³ en Grand Prix motocycliste.
Vous pouvez choisir de courir sur l'un des 10 grands circuits de l'année.
Nouveau venu, vous vous trouvez en dernière ligne : 40 motos à remonter ! mais vous piloter la meilleure machine.
Les difficultés du circuit n'en feront pas. Une partie de plaisir. Attention départ !

TITRES DISPONIBLES POUR:
SPECTRUM, ZX 81, ORIC 1, ATMOS. BBC, CBM 64, ATARI, LYNX, SORD, VIC 20.
CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.

L A R É V O L U T I O N M I C R O -

A BAS LES PIRATES !

Le piratage est certainement né avec la vente du premier logiciel. Depuis, il a prospéré parallèlement à l'expansion de la micro-informatique. Considéré par beaucoup comme un sport, il est devenu pour certains une quasi « industrie », et il est très, très mal vu par les auteurs de soft et leurs éditeurs. On comprend mieux leur mauvaise humeur, lorsqu'on sait que les estimations avancent un chiffre de 9 milliards de manque à gagner en 1984 pour l'industrie américaine du logiciel pour cause de piratage ! En 1983, pour un logiciel vendu légalement, on considère que six copies illicites ont été réalisées, dont certaines sont ensuite revendues au marché noir.

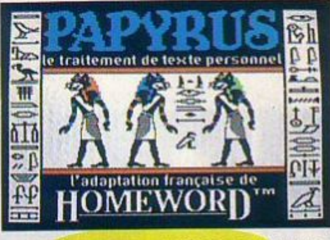
Une autre question préoccupe les auteurs, celui de la protection de leurs programmes. Nombreux sont ceux qui se sentent sans défense face aux grands éditeurs, mais également face à d'autres auteurs sans scrupules, qui pillent les bonnes idées pour réaliser sous leur nom des copies à peine déguisées. Pour ramener un peu d'ordre dans cette anarchie, des initiatives fleurissent, et peuvent aboutir à une réelle protection des auteurs. La « Société des Auteurs et Créateurs en Logiciels Informatiques et Télématiques », asso-



ciation 1901 créée le 30 juin dernier à Nogent-sur-Marne, a pour but de regrouper les auteurs, créateurs, éditeurs, distributeurs, associations et clubs pour susciter la création d'une législation et d'une déontologie de la profession. (S.A.C.L.I.T. 44, avenue du Château, 94170 Le Perreux).

La Société Civile des Auteurs Multimédia (S.C.A.M.) quant à elle, est une émanation de l'ancienne et célèbre Société des Gens de Lettres (S.G.D.L.). Il s'agit de faire profiter les auteurs de vidéo, télévision et informatique de la même protection que celle dont jouissent les écrivains. Créée en 1981, la S.C.A.M. a déjà modifié par deux fois ses statuts pour mieux coller à la réalité du métier d'auteur dans les nouveaux médias. La S.C.A.M. propose une protection de même type que celle assurée par la S.A.C.E.M. pour les musiciens, c'est-à-dire à la fois pour leur rémunération et pour la protection des œuvres.

Le premier contrat concernant un auteur de logiciel vient d'être signé entre l'éditeur Prism et le groupement d'auteurs Jawx, pour le jeu *Cock'in* (voir la rubrique « Tubes »). Souhaitons dans l'intérêt de tous les partenaires que l'initiative de Prism soit suivie par une majorité d'éditeurs.



LE TRAITEMENT PAPYRUS

Ediciel propose un logiciel de traitement de texte, *Papyrus*, qui est une adaptation française de *Homeword* pour *Apple II*ᵉ et *IIc*. Grâce à un système d'icônes et de représentations graphiques, l'apprentissage de *Papyrus* est « intuitif ».

Son prix est particulièrement attractif : 850 F, avec manuel de référence et cassette audio pour vous aider à réaliser le premier travail sur *Papyrus*.

COMDEX 84

C'est du 14 au 18 novembre 1984 qu'aura lieu à Las Vegas la sixième édition du Comdex, le plus grand salon d'informatique du monde. Plus de 1 300 sociétés travaillant dans l'informatique seront présentes.

TAM TAM SOFT

• **Coconut** a encore frappé ! Parmi les toutes dernières nouveautés disponibles, on citera *Summer Games* (Epyx pour *Commodore 64*), *Transat* (Loriciels pour *Oric 1 Atmos*), *Match Point* (Psion pour *Spectrum*) et surtout l'extraordinaire *Mugsy* (Melbourne pour *Spectrum*), un jeu d'aventure et d'action, qui transcende les possibilités graphiques du *Spectrum*, en montrant dans un quasi-dessin animé les aventures de Mugsy, un chef de bande tout droit sorti d'une série noire...
Coconut,
13, boulevard Voltaire, 75011 Paris.
Tél. : (1) 355.63.00.

• **Le Jeu Electronique**, qui disposait déjà de deux magasins, à Paris et à Toulouse, vient de s'allier avec la chaîne « JCR », représentée dans vingt-cinq villes de France. Tous ces magasins proposent une gamme complète de consoles et de micros, ainsi que plusieurs centaines de logiciels, dont une grande partie en import.
Le Jeu Electronique : 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.43.20 et 68 bis, avenue des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : (6) 22.60.49.

• **Pitfall II** pour Colecovision est disponible chez *Electron*. Les fans de Harry vont être comblés ! Electron propose également *Summer Games* (Epyx pour C 64) ainsi que des jeux pour *Macintosh* dont le jeu d'aventure *Trans Sylvania* et la simulation économique *Run for the money*. Electron : 117, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77.

SYMPA



JOUEZ DE LA GUITARE !

Apprenez la guitare avec *Harmonic Master*. C'est un appareil électronique qui est à la fois un dictionnaire électronique, un répétiteur et un transposeur d'accords. Prix : 650 F (Fralsen Electronique Dépt : Harmonic Master, 1, rue Denis-Papin, 25023 Besançon Cédex).

EN DOUZE LEÇONS

Hatier vient de sortir 12 logiciels de jeux éducatifs, qui font appel à la mémoire visuelle ou à la logique pour apprendre en s'amusant le calcul, l'anglais ou l'orthographe. Présentés en cassettes, ces logiciels sont disponibles pour *Atari 600 XL* et *800 XL*, *T07* et *M05*, *Oric 1* et *Atmos*, *Apple II* et *TI 99*.

CONCOURS ATARI

Le concours Atari bat son plein ! Voici les gagnants des premières finales régionales réalisées sur *Astérix* : la finale de Rouen a été remportée par Laurent Duval avec 173 000 points, suivi de son frère Daniel avec 108 000 points. Une belle réussite familiale ! Celle de Châlon a vu la victoire de Grégory Betta avec 275 000 points, suivi de Yann Godbillot avec 250 000 points.

25 CRÉATIONS

Activision poursuit sa diversification. D'ici la fin de l'année, une centaine de titres seront disponibles sur cassettes, disquettes et cartouches pour les *Commodore 64*, *ZX Spectrum*, *Atari 600 XL*, *800 XL*, *IBM PC*, *Apple II*, *Oric Atmos*, *MSX*, et bien sûr toujours pour la console *Colecovision*. Vingt-cinq créations seront spécialement adaptées pour le marché européen.

Suite page 8

LES MOVIT'S ARRIVENT

Venus d'une autre planète les robots du futur se sont posés chez TELE FRANCE... Ils sont vendus en kit prêt à monter. 5 modèles sont disponibles actuellement. Dépêchez-vous les stocks sont limités!



PIPER MOUSE. Ce robot supersonique est commandé par un détecteur de son et un circuit électronique. Servez-vous du sifflet joint à votre robot, et Piper Mouse vous obéira! tournez à gauche, puis à droite, stopez, avancez, tournez à droite etc

299 F

LINE TRACER. Guidé par un capteur infra-rouge, ce robot suivra automatiquement toute ligne nettement tracée sur le sol. Se déplace sur 3 roues, commandées par 2 moteurs.

299 F

MEMO CRAWLER Mémoire commandée par le clavier livré avec le kit. Exécute le programme entré au clavier, qui comporte 5 commutateurs différents avant, droite, gauche, signal sonore, signal lumineux. Ce robot comprend une mémoire vive statique à fonctions séquentielles de 256 × 4 bits

549 F

Egalement disponible:
MONKEY **165f** - CIRCULAR **499f**

TELE FRANCE : un très grand choix de logiciels pour SINCLAIR, SPECTRUM ZX 81, CBM 64, ORIC 1, ORIC-ATMOS, ATARI 600 et 800 XL etc...

Ces logiciels ont été sélectionnés parmi les meilleurs du marché anglais. Ils sont commercialisés avec une notice en français et à un prix unitaire de **69,90 F TTC**

Grand choix de logiciels, super branchés! Pour ORIC I, ORIC ATMOS, CBM 64, SPECTRUM, Z × 81, ATARI 600 et 800 XL. A partir de. **79,90 F TTC**



LISTE DES TITRES, NOUS CONSULTER

TÉLÉ FRANCE VIDÉO CLUB

PARIS 75002
176, rue Montmartre
Tél. : (1) 236.04.26
233.47.03
PARIS 75016
21, rue Vital
Tél. : 504.84.82
ANNECY 74000
10, rue de la Poste
Tél. : (50) 51.63.79
AULNAY-S/BOIS 93600
7, rue Isidore Nerat
Tél. : (1) 868.54.80
AUXERRE 89000
83, rue du Pont
Tél. : (86) 52.25.26

APT 84000
TÉLÉ SERVICE - QUARTIER ROCSALIÈRE
Tél. : (90) 74.18.81
DIJON 21000
15, rue Piron
Tél. : (80) 30.02.00
FRONTIGNAN 34110
9, place Jean-Jaurès
Tél. : (67) 48.14.13
LE CHESNAY 78150
24, rue Pottier
Tél. : (3) 954.40.80
LE GRAU-DU-ROI 30240
47, rue Michel Redares
Tél. : (66) 51.46.66

SAINT MAUR des FOSSÉS 94000
117, avenue Foch
Tél. : 889.24.13
PONTOISE 95200
9, rue de Gisors
Tél. : 032.39.19
SAINT-LO 50000
1 rue Torteron
Tél. : (33) 05.51.65
ROMANS 26100
23, Côte Jacquemart
Tél. : (16) 75.02.71.92
VALENCE 26000
59, Grande Rue
Tél. : (75) 42.33.35

GUADELOUPE
SAUDELEC
Route de la Jaille,
97122 Baie Mahault
Tél. : 26.63.95
FORT-DE-FRANCE (Martinique)
Route de la Corniche
B.P 473 Cedex 972.05
Tél. : 71.76.52
ST-DENIS DE LA RÉUNION 97482
SYMPHONIA
61, rue Jean Chatel
Tél. : 21.93.21

CORSE
Photo Cyrnos
1 rue Miot
20200 Bastia
Tél. : (16) 95.31.08.32
TROYES
centre commercial Carrefour
10120 St-André les Vergers
Tél. : (25) 74.83.18
PARTHENAY 79200
77, rue Louis-Aguillon
Tél. : (49) 94.34.08

CHARTRES
80 bis, rue de la République 28110 LUCÉ
Tél. : (37) 34.77.77
VILLEPARISIS 77270
141 avenue Eugène Varlin
Tél. : 427.05.97
ST-DIÉ 88100
41 rue des Trois villes
Tél. : (29) 56.77.32
NOUMÉA OK Vidéo
6 RT1 Bis DUCOS
Tél. : (687) 28.35.20
METZ 57000
8, rue Gambetta
Tél. : (8) 765.31.80
MAGNANVILLE - 78200
"Centre Commercial MAG 2000"
Tél. : 478.63.64



TELE FRANCE Soft Center

Pour ouvrir une Franchise Télé France Vidéo Club, contacter : Alain GAYOUT, 176, rue Montmartre, 75002 PARIS - Tél. : (1) 233.47.03 - 236.04.26

Tarifs et produits susceptibles de varier suivant les Télé France Vidéo Club

1984 : OBJECTIF STANDARD

Huit cent soixante-quatorze exposants sur une surface totale de quatre-vingt-neuf mille sept cents mètres carrés. Deux chiffres révélateurs qui soulignent le succès remporté chaque automne par le chef de file des salons d'informatique. Cette année, le secteur de la micro-informatique a été mis en ébullition par l'arrivée sur le marché français des ordinateurs au standard M.S.X.

M.S.X. NOUVELLE VAGUE

Le standard M.S.X. avait commencé à pointer le bout de son nez au SICOB de printemps, avec le *H1* d'Hitachi (qui n'est d'ailleurs toujours pas commercialisé en France) et les modèles Sanyo.



Il confirme maintenant son arrivée en force, avec plusieurs ordinateurs tournant autour de 3 000 F.

C'est d'abord le *Sanyo PHC 28*, mais également le *Yeno DPC 64*, proposé avec un clavier AZERTY, ainsi que le *Spectravidéo 728*, et le *Canon V 20*. L'arrivée de ces ordinateurs peut marquer un tournant dans l'évolution du marché de la micro. Pour la première fois, plusieurs constructeurs se mettent d'accord pour réaliser des machines compatibles entre elles. Alors qu'actuellement, il n'est pas rare de voir deux ordinateurs d'une même marque incompatibles entre eux ! Les ordinateurs *M.S.X.* sont dotés d'un excellent graphisme aux grandes possibilités d'animation, et d'un synthétiseur trois canaux sur huit octaves. Avec une mémoire vive pouvant aller jusqu'à 64 K, les *M.S.X.* sont donc particulièrement bien armés. En moins d'un an, d'octobre 1983 à juin 84, 300 000 *M.S.X.* ont été vendus au Japon, représentant 35 % du marché des micro-ordinateurs familiaux. Dans ce pays, plusieurs centaines de logiciels sont disponibles.

Le nombre des *M.S.X.* sur le marché multiplie d'autant les débouchés pour les concepteurs de soft. Ceux-ci ont donc toutes les raisons de s'intéresser de très près aux nouveaux venus. D'ores et déjà, la ludothèque est d'une qualité particulièrement prometteuse. D'ici la fin décembre, Activision proposera soixante-quinze de ses meilleurs titres pour M.S.X., dont *Enduro, Hero, Pitfall I* et *II, Decathlon,* etc.

Les différents modèles *M.S.X.* sont très proches les uns des autres, puisque la norme est stricte. Les périphériques, bien sûr compatibles, arrivent également : joysticks, magnétophones, lecteurs de disquettes, imprimantes. Attention ! La vague du *M.S.X.* s'apprête à déferler. Elle peut provoquer pas mal de dégâts...



TOUS AZIMUTS

• Le nouveau fleuron de l'informatique familiale française, l'*EXL 100*, était bien sûr présent, avec son clavier et ses joysticks à infrarouge, mais également son modem qui s'intègre entièrement dans l'ordinateur, et son imprimante. **Exelvision** a également lancé un club des utilisateurs de l'*EXL 100*, qui fonctionnera tous les après-midi. Prix du modem : 1 000 F environ. Tél. : (1) 549.05.63.

• **Goal Computer** a présenté les *Dragons 32* et *64*, déjà connus, et une nouveauté particulièrement intéressante : une tablette graphique qui s'adapte à différents ordinateurs. Des logiciels éducatifs utilisant cette tablette sont en préparation. On peut l'utiliser avec les *Dragon*, le *ZX Spectrum*, le *Commodore 64*, *Apple II* et bientôt avec le *M05*. (1 800 F complet avec le logiciel).

• **Hector,** ordinateur français fabriqué par Micronique, s'est présenté entouré de nouveaux logiciels, dont un langage « Logo », et des jeux tels que *La jeep lunaire*, *Le mangeur d'étoiles*, *Hep taxi* ou *Ballade dans Paris*.

POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt.



• **VECTREX.** *Scramble :* 140 040 pts. Emmanuel Boyaud, 01300 Belley. *Minestorm :* 8 458 642 pts. (376e champ), Jean-François Le Bozec, 38130 Echirolles. *Star Ship :* 606 900 pts, Jean-François Le Bozec.

• **COLECO.** *Donkey Kong :* 5 242 000 pts. Jérôme Varmlsock, 13011 Marseille. *Pitfall :* 114 000 pts. Yvan, Thierry et Jean-Pierre. *Rocky :* K.O. au 3e round (niveau 4), Jean-claude Stratigias, 13100 Aix-en-Provence. *Q* Bert :* 189 840 pts. Jean-Claude. *Zaxxon :* 329 000 pts. Yvan, Thierry et Jean-Pierre. *B.C. Quest :* 16 850 pts. Eric Khodja, 78310 Maurepas.

• **MATTEL.** *Astromash :* 221 800 pts. François Bonneville, 25660 Saône. *Burgertime :* 129 750 pts, (14° tableau), François Bonneville. 1 045 800 pts, (32° tableau certifié par photo), Bernard Fiévet, 76320 Caudebec- les-Elbeuf. *Skiing :* 36 secondes, François Bonneville.

• **ATARI 2600.** *Decathlon :* 11 195 pts. Bruno Tilly, 07160 Wissembourg. *Dig Dug :* 233 320 pts. Cédric Laniel, 69500 Bron. *Mrs. Pac-Man :* 220 150 pts. Laurent de Alberti, 06300 Nice. *Pôle Position :* 60 260 pts. Sébastien Hugues, 95200 Sarcelles. *Frogger :* 840 pts. Laurent de Alberti. *Pitfall 1 :* 112 000 pts. Jean-Claude Zeh, 67 800 Hohenheim. *Hero :* 220 715 pts. Jean-Claude Zeh.

• **COMMODORE 64.** *Pooyan :* 1 752 251 pts, (certifié par photo). Philippe Haumonté, 57158 Montigny-les-Metz.

POUCE

DES MANETTES POUR L'ÉLECTRON

Présenté sur le stand JCS, l'*Electron* de chez Acorn peut désormais recevoir des cartouches ROM (par exemple des jeux), ainsi que des joysticks, grâce à une interface qui s'enfiche sur la face arrière de l'*Electron*. Prix : 980 F, 280 F la paire de joysticks.

Suite page 10

ELECTRON, LE MICRO PERSO QUI A LES TALENTS D'UN "PRO"

GRAPHIQUE 640 x 256, COULEURS, 80 CARACTÈRES PAR LIGNE, 64K (32K ROM, 32K RAM), BASIC HYPER-ETENDU ET ASSEMBLEUR, SORTIES PERITEL ET MONITEUR VIDEO, SORTIE SONORE – 2940 F*

LE CLAVIER D'UN "PRO"

La première des qualités d'ELECTRON vous apparaît immédiatement lorsque vous tapez sur son clavier. De vraies touches, robustes, faites pour durer. Prévues aussi pour gagner du temps, les principales instructions du BASIC sont pré-programmées, et 10 touches de fonction sont programmables à volonté.

LE BASIC D'UN "PRO"

Le BASIC d'ELECTRON est reconnu pour être parmi les plus achevés: l'un des plus complets, des plus évolués, des plus puissants. Les procédures, la récursivité offrent des possibilités uniques dans le monde des ordinateurs familiaux. De plus, avec 32K de ROM, la mémoire noble de l'ordinateur qui contient aussi un Assembleur 6502, et 32K de RAM, la mémoire de travail, vous avez de quoi programmer sérieusement.

LES LANGAGES D'UN "PRO"

Encore plus étonnant: la diversité des langages d'ELECTRON. Au BASIC et à l'Assembleur, on peut substituer le PASCAL, le FORTH, et même le LISP. Vraiment tout pour s'initier à la programmation professionnelle, à la robotique, à l'intelligence artificielle.

LE GRAPHIQUE D'UN "PRO"

ELECTRON donne une résolution graphique allant jusqu'à 640 x 256, et jusqu'à 2 fois 8 couleurs. Vos cercles ressemblent enfin à des cercles. Et comme un "pro", ELECTRON affiche même 80 caractères par ligne; c'est la porte ouverte vers le traitement de texte. Un ensemble de qualités rares pour un micro familial!

LES EXTENSIONS

Des extensions sont là pour aller encore plus loin. La boîtier d'extensions PLUS-1 procure à la fois les entrées analogiques pour joysticks, la sortie imprimante, et les emplacements pour deux cartouches de programmes en ROM. Les langages, le traitement de texte, les jeux... deviennent encore plus rapidement accessibles. Et comme un "pro", ELECTRON reçoit aussi des lecteurs de disquettes gérées par un DOS complet.

Electron d'Acorn



le micro qui fera de vous un pro

* Prix généralement constaté (les câbles non compris)

distribué par : STERCO INTERNATIONAL B.P. 37 - 51, route Principale du Port 92230 Gennevilliers tél. 742.50.20

Coupon à retourner à STERCO International pour recevoir sans engagement la brochure ELECTRON et la liste des revendeurs (joindre 2 timbres de 2 F)

Nom ____________

Adresse ____________

Ville ____________

Code Postal ____________

Tél. ____________

PUBLIART

LE NOUVEL ALICE

***Alice* est en passe de devenir une famille, avec deux modèles : le nouvel *Alice* et *Alice 90*.**

Alice dispose désormais de 8 K utilisateur (au lieu de 4 K). Sa mémoire morte est de 16 K, et comprend un Basic Microsoft 100 % compatible avec l'ancien *Alice* 4 K et un éditeur assembleur. Le Basic dispose désormais d'un éditeur de lignes et d'un affichage à trois formats possibles.



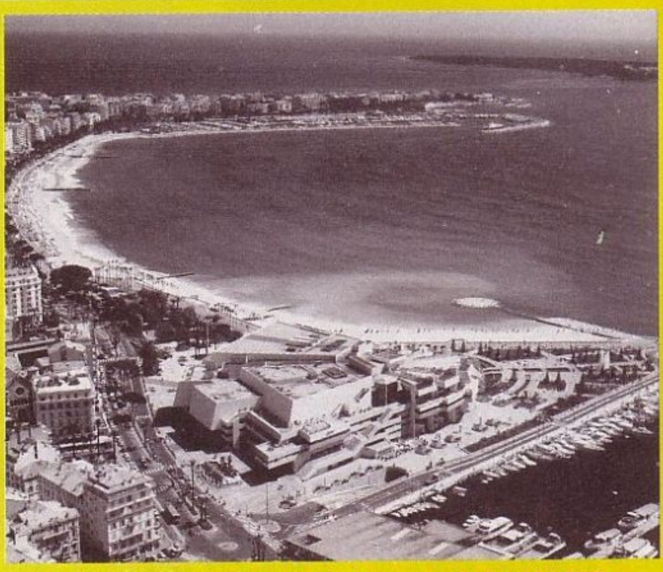
L'*Alice 90* est doté d'un nouveau clavier incliné et propose 32 K de mémoire utilisateur. Son Basic est compatible avec les autres *Alice*. Une extension permettra l'incrustation vidéo. Son prix : 2 495 F, et 3 595 F avec un lecteur enregistreur, cinq cassettes de logiciels et tous les cables de connexion.

PREMIÈRE

LE SICOB SUR MINITEL

Cette année, les visiteurs du SICOB ont pu préparer efficacement leur découverte de ce « temple » automnal de l'informatique, grâce à VTCOM, et aux banques populaires. Neuf jours avant le début du Sicob, soixante points d'information ont été ouverts dans vingt villes de France, qui disposaient de terminaux Minitel en libre-service. Grâce à ses terminaux, il était possible de connaître la liste complète de tous les exposants, ainsi que des matériels proposés. Bien sûr, la recherche par thème était possible. En quelques minutes, le futur visiteur pouvait sélectionner les stands intéressants, et sortir sur imprimante les renseignements désirés. En arrivant au Sicob, il a pu ainsi se diriger directement vers ses pôles d'intérêt, sans perdre de temps dans les méandres du CNIT.

A côté des Minitels, il était également possible de suivre sur un téléviseur couleur un journal vidéo transmis par cable d'une durée de vingt minutes et diffusé en continu. La VTCOM (Vidéo-communications Télématique Communication), qui est le secteur de promotion de la Direction générale des télécommunications (DGT) mettait pour la première fois en place un tel dispositif. Elle n'en était pourtant pas à son coup d'essai, puisqu'elle avait déjà monté des opérations à l'occasion des Internationnaux de tennis à Rolland Garros, la Transat en double Europe 1-le Point, et plus récemment le Spécial Sicob de printemps. Mais le Sicob 84 a inauguré une nouvelle ère dans l'utilisation du réseau Télétel, à destination de tous.



VIDCOM ET MIJID A CANNES DU 13 AU 17 OCTOBRE

Cette année, pour son dixième anniversaire, le VIDCOM, salon de la vidéo et de la communication, accueille dans ses murs le MIJID, avec ses ordinateurs et son marché international du logiciel. Du 13 au 17 octobre, les visiteurs — professionnels, hélas — pourront apprécier le nouveau look du Palais des festivals, avec son foyer aggrandi, et ses bars installés sous de magnifiques verrières.

Mais le plus important n'est pas là. Ce sont les exposants qui « font » d'abord le VIDCOM. Et ils seront nombreux. On citera par exemple Acorn International (le fabricant de l'ordinateur *Electron*) ; Ala Enterprises, une société américaine de jeux vidéo ; CLJ Industries, du soft à la française ; Ere Informatique, autre distributeur de logiciels ; Exelvision, qui vient en voisin avec l'*EXL 100* « sous le bras » ; Matra Hachette, Intelligent Software LTD, Jeux et images du 21ᵉ siècle ; Micronique, fabricant de l'ordinateur Hector ; Oric France, Philips, Prism micro informatique et Thomson qui doit présenter son extension pour réaliser des incrustations vidéo avec le *M 05*...

Ajoutez à cela la « nuit de la vidéo », la remise des « Vidcom d'or », et la série de colloques et congrès qui se dérouleront pendant ces cinq jours, cela fait une bonne occasion de descendre sur la côte d'Azur pour profiter des derniers beaux jours de l'année, à quelques mètres seulement de la « Grande bleue ».

LIVRES ET MICRO

- **Oric Atmos, votre micro-ordinateur.** Michel Bussac. Editions Cedic Nathan. Prix : 35 F. Ce livre, à un prix compétitif, s'adresse aux débutants voulant connaître les possibilités et le fonctionnement de leur micro-ordinateur.
- **Introduction en ZX Forth.** Marc Petreman et Michel Rousseau. Editions Eyrolles. Prix : 95 F. Pour apprendre à programmer en Forth sur le *ZX 81*. Très utile également pour les possesseurs de *Jupiter Ace, Spectrum* ou *Oric 1*.
- **Graphic Art on the Commodore 64.** Boris Allan. Editions Sunshine. Prix : 90 F. Les anglophiles trouveront ici un excellent ouvrage sur l'art et la manière de dessiner avec le *Commodore 64*.
- **Communiquez avec votre Oric 1 et votre Atmos.** Denis Bonomo et Eddy Dutertre. Editions Soracom. Prix : 145 F. Savez-vous qu'avec l'aide d'un simple poste de radio amateur, votre micro peut se transformer en un véritable outil de communication ? Bien sûr, cet ouvrage s'adresse à ceux qui maîtrisent toutes les finesses de ce type de matériel.
- **Commodore 64 - Premiers programmes.** Rodnay Zaks. Editions Sybex. Prix : 98 F. Réalisez votre premier programme de jeu en moins d'une heure d'initiation. Toutes les bases logiques nécessaires à la création d'un logiciel.
- **102 programmes pour T 07.** Jacques Deconchat. Editions du P.S.I. Prix : 110 F. Un bon ouvrage d'initiation à la programmation, principalement orienté vers les jeux.

AÏE !



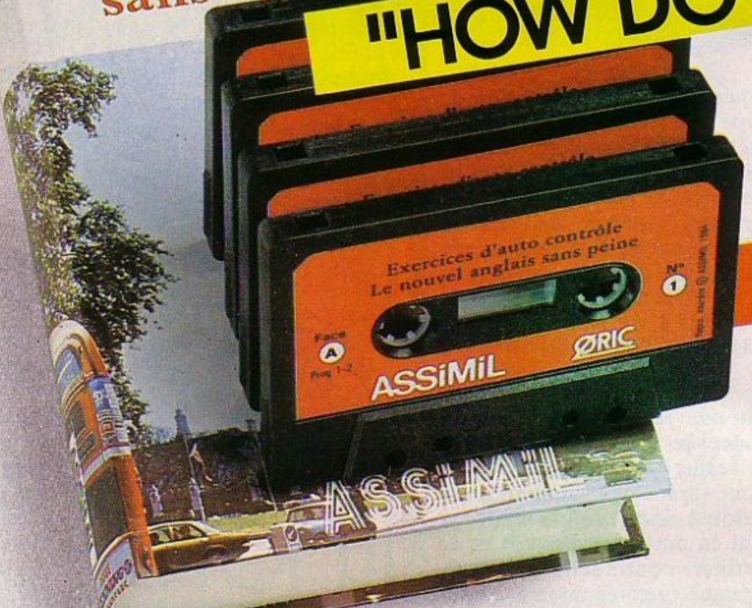
La photo présentée dans l'article « Le fou du roi » (Tilt n° 14, rubrique « Classique ») ne correspondait pas à l'appareil présenté. Nortra Culpa, voici le vrai *Concord* de Scisys.

Suite page 12

PRORICIEL

ASSIMIL

"HOW DO YOU DO?"



PRORICIEL vous présente ASSIMIL une méthode infaillible pour apprendre parfaitement l'anglais sans peine et en un temps record !

Le principe de la nouvelle méthode ASSIMIL est simple : il a pour but de vous enseigner une centaine de points de grammaire, orthographe ou vocabulaire de l'anglais courant, en vous présentant la règle correspondante, et en vous proposant plus de 500 exercices d'application. Ce logiciel prévoit les principaux cas d'erreurs rencontrés, vous corrige en vous indiquant votre faute et vous renvoie à la règle correspondante.

La méthode ASSIMIL est constituée de 4 cassettes regroupant 16 programmes de 146 leçons, 500 exercices plus des révisions et d'un livre-guide.

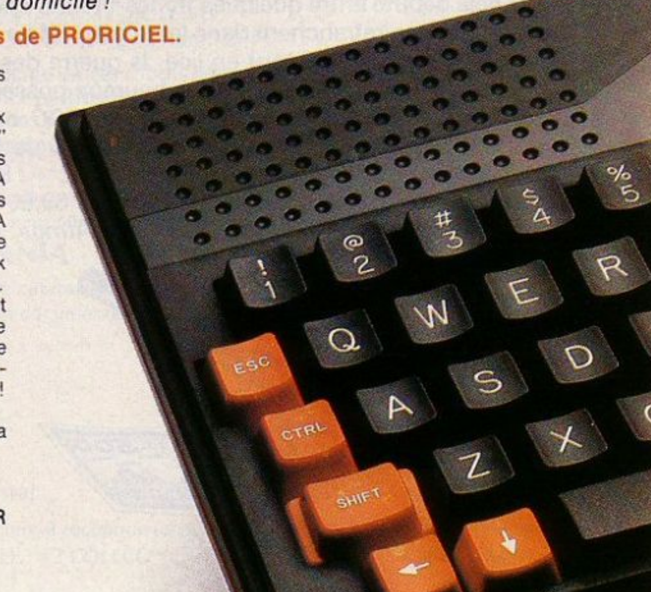
Son prix ? 510 F. Alors n'attendez plus pour prendre des cours particuliers à domicile !

Avec votre ordinateur ORIC, accédez au catalogue des 61 jeux et programmes de PRORICIEL.

Une incroyable bibliothèque de logiciels pour tous, qui vous fait entrer dans un univers ludique, éducatif, ergonomique et culturel sans limites !

XENON - "Mission impossible" dans l'espace, face à des météorites, aux belliqueux AARDS et aux terribles PARATRONS. 120 F / ZORGON'S REVENGE - un jeu "cosmique" étincellant au cœur du fabuleux Empire ZORGON. 120 F / PROBE 3 - Coincé par les "météques" vous devez détruire leurs mille et un vaisseaux. Bonne chance ! 120 F / PASTA BLASTA - La "guerre des pâtes" est commencée.. Il faut absolument neutraliser les "voleurs de raviolis". 120 F / MARC - Une impitoyable chasse aux savants sur la Lune. A vous de faire échec aux commandos ennemis. 90 F / LA MAISON DE LA MORT - De fabuleux trésors à retrouver dans une ruine d'où jamais personne n'est revenu. Good Luck baby ! 120 F / ECHECS - L'apprentissage du roi des jeux dans une admirable représentation. 100 F / APPRENDRE LE BASIC - Un cours méthodique avec de nombreux exemples et exercices. Haute définition. 180 F / CONTRE-ATTAQUE - Une prodigieuse bataille cosmique dont la seule issue pour survivre est la contre-attaque. 120 F / ORIC PHONE - Créez votre fichier de correspondant pour intervenir comme bon vous semble. 200 F / ORIC MUNC - Une nouvelle version du traditionnel PAC MAN avec 10 niveaux de difficultés. Bon courage ! 120 F

ET AUSSI 50 AUTRES LOGICIELS, des missions intersidérales aux aventures dans la jungle et du poker à la gestion, aux graphismes et à la saisie des données.



PRORICIEL

ASN Diffusion Electronique SA.
•ZI La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER
•20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC



AGFA PC 15

Agfa lance une nouvelle cassette, l'*Agfa PC 15,* spécialement conçue pour la mise en mémoire de données et de programmes. Ses caractéristiques magnétiques sont adaptées aux magnétophones à cassettes utilisés dans le domaine des micro-ordinateurs domestiques. La durée d'utilisation est de deux fois 7,5 minutes. (Prix : 24 F environ.)

BIENVENUE

Tilt salue la naissance d'un nouveau confrère : *Soft et Micro.* Ce mensuel s'adresse à tous ceux qui veulent utiliser à fond leur micro-ordinateur, être au courant des dernières applications et de tous les nouveaux logiciels. Chaque mois, 22 F.

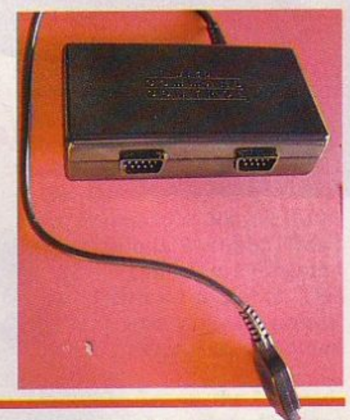
LA MÉMOIRE TAMPON

La société NEOL propose une interface parallèle qui permet de connecter à un *Commodore 64* ou un *VIC 20* une imprimante équipée d'une liaison parallèle de type Centronics. Cette interface *92 008* se connecte comme l'imprimante d'origine sur le bus de série et ne nécessite pas de programme spécial de gestion d'imprimante. Elle possède, en outre, une mémoire tampon de 8 K. Prix : environ 1 100 F. (NEOL : 4, rue Nationale, 67800 Bischeim. Tél. : 88-62.37.52.)

SELECT

Du nouveau également pour les ludophiles applemaniaques. Avec le boîtier Select a port, ils pourront brancher simultanément jusqu'à cinq joysticks ! Et ceux qui en ont assez d'ouvrir et de fermer continuellement leur pomme préférée pour brancher les joysticks, le câble *EZ Port II* leur permettra d'accéder aux deux fiches situées au dos de l'ordinateur. (*Select* a port : 830 F. *EZ Port II :* 240 F, chez Sideg, 170, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : 1-557.119.12.)

JOYSTICKS RELAX !



N'utiliser qu'un seul joystick au lieu de deux, c'est possible grâce au câble « High Score », qui relie les deux sorties joysticks (norme Atari) sur une seule prise (68 F). Wico Command Control propose, lui, un adaptateur qui permet de brancher deux joysticks à la norme Atari sur un *TI 99/4 A (Joystick adaptator).* Toujours chez Wico Command Control, un câble de rallonge pour joystick d'une longueur de 1,80 mètre, pour jouer relax ! (6' Video system extension cord).

FLASH



CONCOURS TF1 PHOTOMAGAZINE

Photographes amateurs, il vous reste quelques jours pour participer au grand concours organisé par TF1 et *Photomagazine,* qui sera clos le 15 octobre.

Le thème de ce concours photo est : « Votre ville ou votre village en 1984 ».

Par une épreuve couleur ou noir et blanc de format 18 × 24 cm, montrez-en la vie, la beauté, la fantaisie, l'insolite, à travers ses maisons, ses rues et ses hommes. Mille et un prix sont à gagner : une maison Phénix d'une valeur de 240 000 F, des voyages, du matériel photographique, vidéo, un micro-ordinateur ZX 81, etc. (Grand concours TF1 — Photomagazine : Relations publiques de TF1 — 17, rue de l'Arrivée, 75815 Paris Brune, Cédex 1501).

LA GUERRE DES PRIX

La guerre est déclarée ! Les adversaires fourbissent leurs armes, prêts à un combat sans merci. Les escarmouches ont déjà débuté entre quelques francs-tireurs. Les grandes puissances se retranchent dans leur camp. Mais le jour où les super-grands entreront en lice, la guerre des prix sera impitoyable. Dès aujourd'hui, les heureux possesseurs de *Commodore 64, Vic 20, ZX Spectrum, BBC* ou *Dragon* trouvent des cassettes de jeu pour moins de 50 F : les « Mastertronic » distribuées par Prism et Pac +. Prism possède également une gamme de logiciels à 69,90 F, et certaines nouveautés à 79,90 F, pour *Oric Atmos, ZX Spectrum, ZX 81* et *Commodore 64.*



Même si tous ces jeux ne sont pas forcément du tout dernier cri, ils constituent une véritable aubaine pour tous ceux qui désirent se constituer un fond de ludothèque au meilleur prix. Les grandes marques comme Activision mettent en avant la qualité de leurs produits pour justifier des prix plus élevés, qui marquent cependant un tassement très net. Un seul exemple : la cassette *Decathlon* pour *Commodore 64* est vendue 120 F. Et on n'exclue nullement des promotions d'ici quelques mois sur des jeux dont la mode serait passée. A la bourse des logiciels, la tendance est plutôt à la baisse. Du côté des consoles, les consommateurs ont moins de chance. Bien sûr, les consoles elles-mêmes sont bradées. On trouve le *VCS Atari* à environ 600 F, la *Coleco* à 1 200 F, la *Mattel Intellivision* à moins de 1 000 F. Mais du côté des cartouches, cela se gâte, et le coût de la ludothèque dépasse rapidement celui de la console. Les fabricants tiennent les prix des cartouches. Jusqu'à présent, personne n'a osé pratiquer le discount sur ces magnifiques petites boîtes. Il faut donc continuer à réaliser des économies avant de s'acheter les très précieuses cartouches.



EXCLUSIF
VOTRE PREMIER ROBOT EN KIT

BP 06740 CHATEAUNEUF
(93) 42.57.12

MICROMANIA VOUS OFFRE EN AVANT PREMIERE

DES REDUCTIONS DE 10 %, 20 %, 50 % SUR LES BEST SELLERS

ATARI 2600

DECATHLON	289 F
PITFALL II	289 F
HERO	289 F
SPACE SHUTTLE	289 F
RIVER RAID	289 F
ENDURO	289 F
PITFALL	289 F
BEAM RIDER	289 F
GYRUSS	299 F
STAR WARS ARCADE	299 F
FROGGER II	299 F
Q-BERT	299 F
TOUTANKHAM	299 F
SUPER COBRA	299 F
POPEYE	299 F

INCROYABLE LES 2 JEUX POUR 149 F

KEYSTONE KAPERS + FROST BYTE
ROBOT TANK + PLAQUE ATTACK
TENNIS + FISHING DERBY
OINK + SEA QUEST
SPIDER FIGHTER + KABOOM

COMMODORE 64

CASSETTES:

DALEY THOMPSON (DECATHLON)	**129 F**
MR WIMPY	**129 F**
HUNCHBACK	**129 F**
CHINESE JUGGLER	**129 F**
PITFALL	**129 F**
BEAM RIDER	**129 F**
DECATHLON	**129 F**
HERO	**129 F**
PITFALL II	**129 F**
RIVER RAID	**129 F**
HES GAMES (DISQUE)	389 F

CARTOUCHES:

POLE POSITION	399 F
MOON PATROL	399 F
DIG DUG	349 F
ROBOTRON	369 F
JUNGLE HUNT	369 F
GALAXIAN	369 F
JOUST	349 F
MISS PAC MAN	399 F
BC'QUEST FOR TIRES	449 F

COLECOVISION

DECATHLON	299 F
HERO	299 F
KEYSTONE KAPERS	299 F
PITFALL	299 F
BEAM RIDER	299 F
RIVER RAID	299 F
PITFALL II	299 F
SUBROC	349 F
MINER 2049	399 F
FOOTBALL	399 F
SUPER COBRA	399 F
POPEYE	399 F
Q-BERT	399 F
TOUTANKHAM	399 F
FROGGER	399 F
GYRUSS	399 F
STAR WARS ARCADE	399 F
FROGGER II	399 F
BC'S QUEST FOR TIRES	449 F
ROCKY + CONTROLLERS	799 F

TI 99//4A

FROGGER	249 F
Q-BERT	249 F
JUNGLE HUNT	349 F
POLE POSITION	379 F
DONKEY KONG	349 F
DEFENDER	349 F
MOON PATROL	379 F

SPECTRUM 48 K

MATCH POINT (TENNIS)	**99 F**
MR WIMPY	**99 F**
HUNCHBACK	**99 F**
POGO	**99 F**
KONG	**99 F**
ESKIMO EDDIE	**99 F**
PITFALL II	**129 F**
BEAM RIDER	**129 F**
HERO	**129 F**

MATTEL INTELLIVISION

Q-BERT	289 F
SUPER COBRA	289 F
POPEYE	289 F
TOUTANKHAM	289 F

INCROYABLE LES ENSEMBLES POUR 299 F

STAR WARS + FROGGER
PITFALL + BEAM RIDER
RIVER RAID + HAPPY TRAILS
STAMPEDE + HAPPY + PITFALL

ATARI 600 800 XL

DECATHLON	349 F
HERO	349 F
BEAM RIDER	349 F
PITFALL	349 F
RIVER RAID	349 F
MEGAMANIA	349 F
KEYSTONE KAPERS	349 F
FROGGER	379 F
Q-BERT	379 F
SUPER COBRA	379 F
POPEYE	379 F
BC'S QUEST FOR TIRES	449 F

1 AN de garantie TOTALE

20 F de réduction supplémentaire sur chaque cartouche à valoir sur la carte fidélité. 5 F pour les cassettes

ROBOTS EN KIT vu dans Tilt Juillet/Août

SOUND SKIPPER (réagit au bruit)	199 F
LINE TRACER (suit une ligne tracée)	299 F
PIPER MOUSE (réagit au sifflet)	329 F
AVOIDER (évite les obstacles)	329 F
MEMOCRAWLER (programmable)	599 F

L'assemblage de ces robots nécessite aucun outillage ni aucune expérience particulière : à la portée d'un enfant de 11 ans. Dimensions approximatives : 10 cm × 14 cm × 10 cm

VOTRE JEU SUR VOTRE ÉCRAN dans 48 h * en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.«P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 25 F
Total à payer =	F

demande de catalogue pour jeux ☐ précisez votre console
demande de documentation sur les robots ☐

NOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal .... Ville ....

Réglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 F pour frais de remboursemen

Précisez votre ordinateur de jeux ☐ ATARI 600 800 XL ☐ ATARI 2600 ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A ☐ C 64 ☐ SPECTRUM


ROCKY
CBS
ELECTRONICS

« IL Y A UN LOGICIEL AU NUMÉRO

C'est simple comme un coup de fil. Des dizaines, des centaines de jeux chez soi, le combiné de téléphone d'une main, le clavier du Minitel de l'autre. C'est trop beau pour être vrai ! Et pourtant... Patrice Desmedt a enquêté pour Tilt dans ce nouvel univers plein de surprises.

Un numéro de téléphone à composer, quelques instructions à pianoter sur le clavier du Minitel, l'ordinateur à mettre en marche, et le miracle se produit... Sans quitter votre fauteuil, vous choisissez un jeu et vous le chargez sur l'ordinateur. Il ne reste plus qu'à le sauvegarder sur cassette, ou mieux, sur disquette. Un rêve ? Pas du tout. Les visiteurs du Sicob ont pu voir fonctionner le premier système français de téléchargement de logiciel sur les stands de la D.G.T. (Direction Générale des Télécommunications) et de Matra.

L'idée est simple : profiter du réseau Minitel pour permettre à n'importe quel particulier de charger et sauvegarder des programmes de jeu (ou autres) à domicile. Plus besoin de se compliquer la vie puisque ses produits viennent jusqu'à vous, à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Pour ceux qui habitent la province et qui doivent souvent battre la campagne pour dénicher la cassettte tant désirée, ce type de vente va révolutionner leur vie de ludo-vidéophiles acharnés. Tous les fanatiques sont pourtant concernés y compris celui qui habite juste au-dessus de la boutique la plus branchée de la capitale : les logiciels proposés par téléchargement seront de 15 % à 40 % moins cher ! Alléchant, non ?

La première expérience à se concrétiser pour le public, nous vient de Téléchargement France Première, créée par la société de conseil E.M.B. (European Media Business) après un long travail de préparation.

« Nous avons dû établir nous-mêmes les protocoles, ce qui est difficile, explique Jean-Didier Graton, le jeune directeur d'E.M.B. *Il fallait que le système soit compatible avec le Minitel et les différentes machines. Nous travaillons main dans la main avec la D.G.T. et nous serons à la future norme française de télétransmission. »*

Les possesseurs d'*Alice* et d'*Apple II* peuvent déjà utiliser le télé-

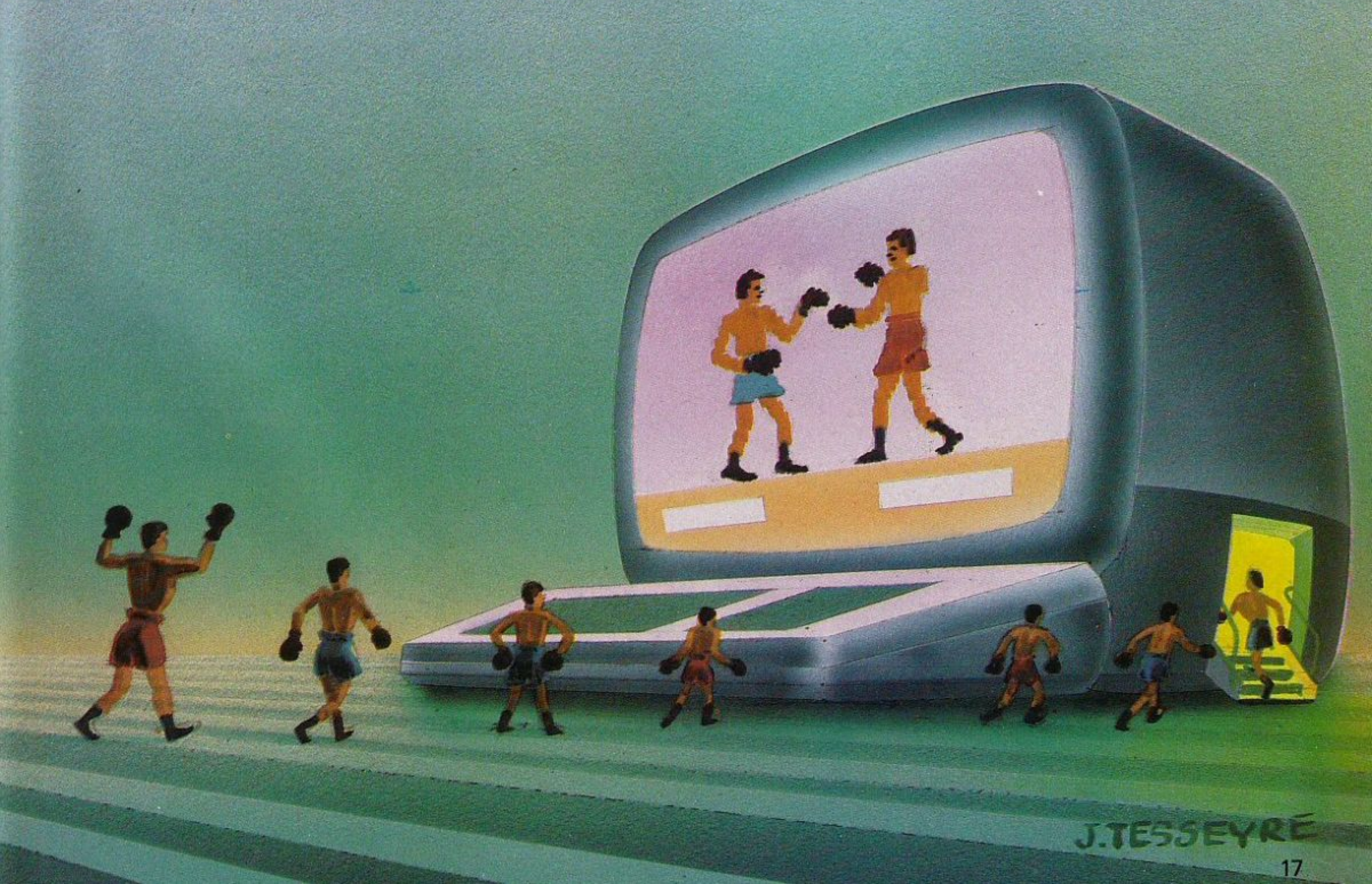
QUE VOUS AVEZ DEMANDÉ »

chargement. Ceux de *Commodore 64* et de *ZX Spectrum* le pourront dès la fin du mois d'octobre. Les adeptes de l'*Oric 1/Atmos* devront encore patienter quelques mois. La marche à suivre est très simple : il suffit d'écrire à la société E.M.B.(1), qui envoie un formulaire de contrat définissant les engagements de Téléchargement France Première, d'une part, de l'adhérent de l'autre. L'adhésion coûte de 400 francs à 750 francs selon l'ordinateur utilisé. Elle est payable en une seule fois (et non pas chaque année) et comprend l'interface qui permet de connecter le micro au Minitel. Les adhérents recevront chaque mois une revue en couleur présentant les programmes disponibles, avec leur prix. Ils effectuerons donc leur choix en toute tranquillité, avant d'appeler. Sur l'écran du Minitel apparaît alors la liste des programmes. Il reste à indiquer son choix et, bien sûr, à le confirmer afin d'éviter toute erreur. Dans le but d'épargner aux adhérents des notes téléphoniques astronomiques et pour empêcher les petits malins d'entrer subrepticement dans le système, l'utilisateur ne dispose que de trois essais et trente secondes par essai pour taper un code aussi secret que personnel, puis ensuite d'une minute pour effectuer son choix en quatre essais. Quant au chargement, il ne dépassera pas dix minutes, ce qui limite l'importance du programme à 20 K environ ; il n'est pas possible en effet de dépasser les 1 200 bauds quand on utilise le réseau téléphonique — J.D. Graton, lui, préconise le chargement sur disquette, pour des raisons de fiabilité —. Quelques jours plus tard, une facture parviendra à l'utilisateur, tandis que le montant correspondant aux chargements sera débité à la fin de chaque mois, directement sur compte bancaire ou postal. C'est simple, efficace, et fiable. Le coût ? Celui d'un appel téléphonique habituel, en fonction de la distance et de l'heure. Mieux vaut appeler le soir ! Pour minimiser ces frais, Téléchargement France Première joue la carte de la décentralisation. Outre Paris, un centre d'appel est en place à Metz, et la société cherche des contacts dans d'autres villes de province. Le catalogue contient pour l'instant une quarantaine de titres. Une bibliothèque de 150 titres environ est prévue pour la fin de l'année prochaine. Bien entendu, les programmes disposeront de plombages dernier cri, afin d'éviter tout piratage.

Et la qualité des programmes ? *« Aucun problème de ce côté-là,* affirme Jean-Didier Graton. *Nous avons des accords avec Hachette Jeunesse et Matra côté français, et avec des éditeurs anglais. Pour certains d'entre eux, E.M.B., en tant que société de conseil en marketing, assurera la promotion et la distribution de leurs produits en France. Dans ce cas, le téléchargement vient com-*

(1) *E.M.B. — 9, place des Ternes, 75017 Paris*

Suite page 22





Abonnez-vous dès aujourd'hui pour recevoir chez vous chaque mois



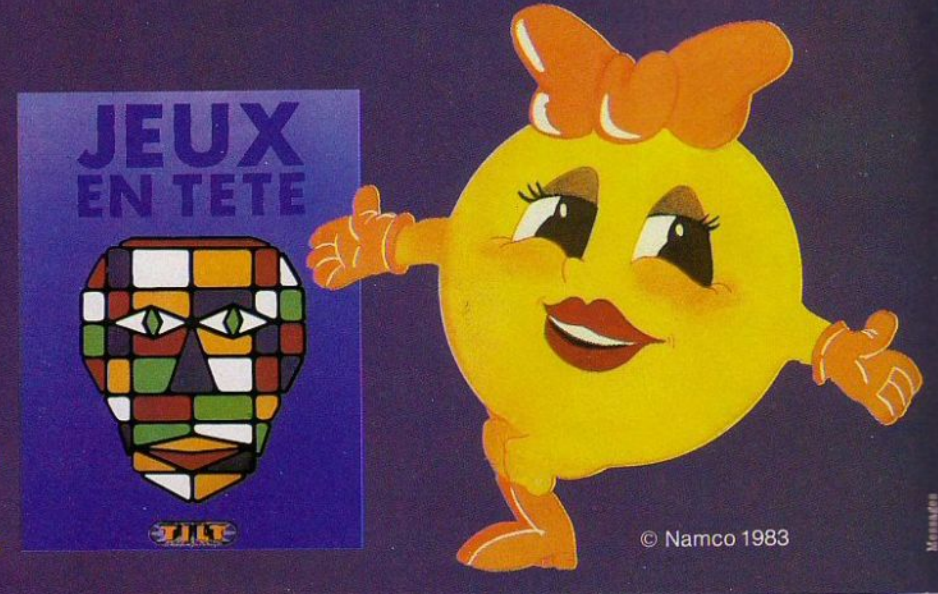
10 NUMÉROS PAR AN POUR 130 F SEULEMENT AU LIEU DE 187 F

- Vous découvrirez chaque mois dans Tilt tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.
- Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.
- Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.
- Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.
- Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.
- Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.

ET RECEVEZ VOTRE CADEAU

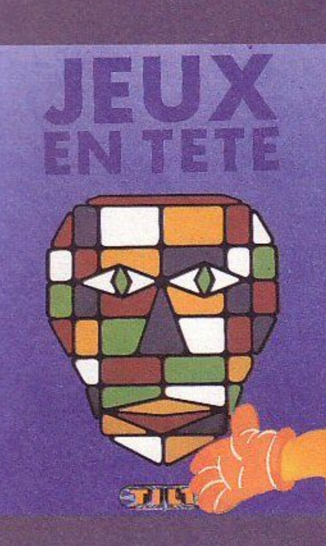
Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.

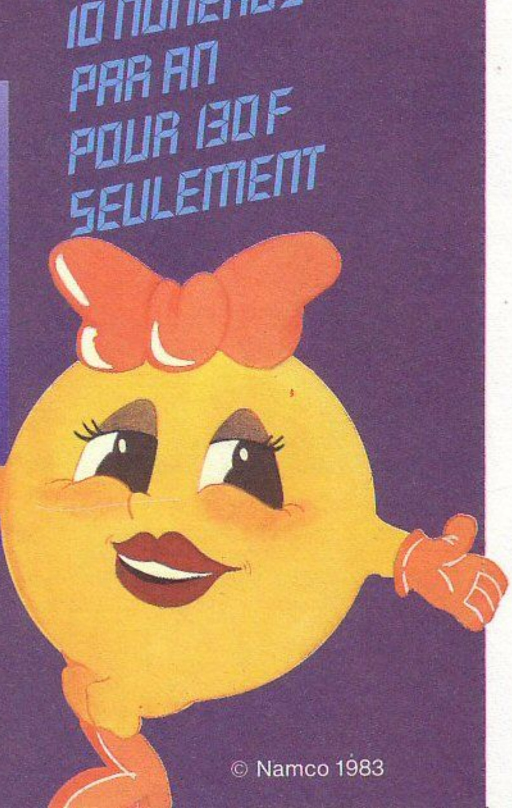
POUR ÉCONOMISER 57 F SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT ET RECEVOIR VOTRE CADEAU, RETOURNEZ TRÈS VITE LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.



ÉCONOMISEZ 20%
SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT ET RECEVEZ EN CADEAU CE NUMÉRO HORS-SÉRIE DE TILT

10 NUMEROS PAR AN POUR 130 F SEULEMENT





Vous pouvez en plus réserver dès à présent votre «Micro Jeux».

Voyez vite au dos!

© Namco 1983



TITRE D'ABONNEMENT

à retourner aujourd'hui même

OUI, je souhaite recevoir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 N^os^) à l'adresse indiquée ci-dessous Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 130 F seulement au lieu de 165 F (prix de vente au numéro), soit une économie de 35 F

☐ Je vous commande également mon exemplaire de «Micro Jeux», qui me parviendra sous quinzaine, au prix de 35 F

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de
☐ 130 F (abonnement seul)
☐ 165 F (abonnement + Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Je recevrai gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE»

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à TILT - Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 Paris)

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture Mais dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau . «JEUX EN TÊTE»

☐ M ☐ Mme ☐ Mlle

Nom : ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ____________________

216

Signature ► ____________________

Messages



NE PAS
AFFRANCHIR

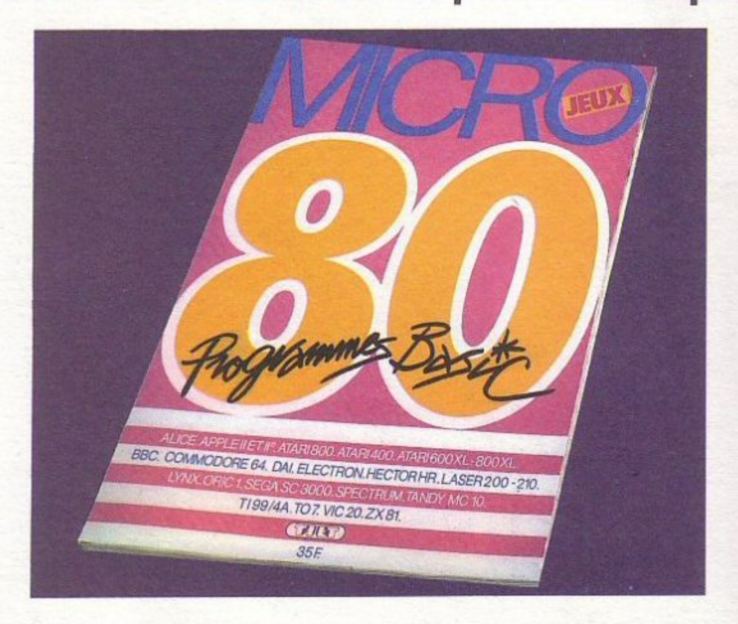
TILT
AUTORISATION 1662 75
75085 PARIS CEDEX 02

CORRESPONDANCE REPONSE

Valable du 01-10-82
au 30-09-85

A utiliser seulement en
France métropolitaine
et dans
les départements
d'Outre-Mer

Réservez très vite votre «Micro Jeux» pour être certain de ne pas le manquer!



- Un numéro hors-série de TILT indispensable aux passionnés de la programmation, des débutants aux utilisateurs confirmés
- 80 logiciels de jeux inédits, à programmer vous-même.
- 21 ordinateurs au banc d'essai pour faire votre choix sans vous tromper.

35 F seulement

Pour réserver votre exemplaire, cochez sur votre Titre d'abonnement la case prévue à cet effet, et n'oubliez pas d'ajouter ces 35 F au montant de votre règlement. Postez vite.

pléter la vente en magasin et peut même servir de promotion. Certains jeux seront disponibles chez T.F.P. avant d'être distribués par le réseau habituel ! »

Les auteurs ne sont pas, pour une fois, les laissers pour compte. Leur rémunération sera au minimum égale à 35 % des revenus du logiciel. Malheureusement, Téléchargement France Première se plaint du manque de programmeurs de qualité en France.

Deuxième projet, également présenté lors du Sicob, celui développé par Exelvision. L'esprit est totalement différent, puisqu'il s'agit d'une logique hard. Jacques Palpacuers, p.d.g. de la société marseillaise, veut avant tout proposer un service aux possesseurs d'*EXL 100*. Son ordinateur n'en sera que plus attrayant. Mais son choix de télétransmission est également l'aboutissement d'une réflexion sur l'état du marché du logiciel.

« Le marché est saturé de jeux de qualité médiocre, ou passés de mode, qui ne se vendent plus et encombrent les stocks des revendeurs. Quelques titres marchent, les autres croupissent dans un coin de magasin. Il faut donc concentrer son énergie sur les jeux de très grande qualité, proposés sous forme de cartouches ROM, et diffuser les autres logiciels par télétransmission. »

Les jeux éducatifs sont particulièrement bien adaptés à ce mode de diffusion. On appelle un exercice précis qui traite d'une difficulté particulière. Une fois celle-ci assimilée, le logiciel n'a plus d'intérêt. Mais le catalogue proposera également certains tableaux de jeux sophistiqués, ainsi que des classiques ne nécessitant qu'une mémoire restreinte. Tous ces programmes seront en accès libre, moyennant un abonnement annuel forfaitaire. Le chargement coûtera le prix de la communication téléphonique, qui ne durera que quelques minutes. L'investissement de départ sera celui du modem d'Exelvision, compatible avec le système vidéotexte (environ 1 000 francs) et de la cartouche *Exelmémoire* (environ 600 francs) qui apporte un complément de mémoire de 16 K, et permet de sauvegarder un programme grâce à une pile au lithium intégrée. Ce système remplace un Minitel. On peut donc accéder aux services classiques proposés par Télétel et sauvegarder instantanément des pages de texte sur la cartouche *Exelmémoire*. L'utilisateur peut alors consulter tranquillement les pages appelées, sans avoir à se ruiner en téléphone ! Le système de téléchargement d'Exelvision sera bien sûr réservé aux possesseurs d'*EXL 100*, et il faudra attendre la mi-85 pour sa mise en service.

Troisième expérience, celle de TF 01. TF 01 est une filiale de TF1, spécialisée dans l'informatique. Elle produit les émissions d'informatique de la chaîne, met en place un système serveur de vidéo-texte et prépare elle aussi la mise en place d'un service de téléchargement.

« Techniquement, la procédure est au point, affirme Jean-Claude Vernier, Directeur Général de TF 01. *Le système était d'ailleurs présenté au Vidcom. »*

QUELQUES TITRES MARCHENT, LES AUTRES CROUPISSENT DANS UN COIN DE MAGASIN...

Le public devra pourtant attendre jusqu'en mars 1985, le temps pour TF 01 de constituer une banque de logiciels, une cinquantaine par machine, selon Jean-Claude Vernier.

L'originalité de ce système est de vouloir s'appuyer sur le réseau des distributeurs, puisque ces derniers seront sollicités pour vendre l'interface nécessaire à la réception des programmes. Son prix sera d'environ 500 francs et elle contiendra une carte à mémoire qui servira à la fois à décoder les logiciels et au paiement. Une fois le crédit épuisé, il suffira de faire recharger cette carte, toujours chez un distributeur. Ce système a en plus l'avantage d'empêcher le piratage, puisque la carte à mémoire sera obligatoire pour relire le logiciel. Quant au catalogue proposé, il devrait couvrir la gamme des logiciels familiaux, ludiques ou pratiques, d'importance moyenne, toujours pour des raisons de lenteur de transmission. Cette lenteur, inhérente au système, est l'une des raisons pour lesquelle TF 01 travaille déjà sur un autre projet, qui devrait voir le jour dans le courant de l'année 1985. Il s'agirait d'une télétransmission utilisant le réseau hertzien, par exemple celui de la bande Antiope. Mais en attendant, TF1 reprend une idée originale pour la télévision, à l'occasion de sa série d'émission d'initiation à l'informatique qui débute ce mois d'octobre.

A la fin de chaque émission sera proposé un petit programme d'application, envoyé par le canal son. Il suffira de l'enregistrer sur cassette pour pouvoir ensuite l'utiliser. Les personnes ne possédant pas l'ordinateur pour lequel l'application du jour sera destinée n'auront qu'à couper le son de leur téléviseur. Le sifflement est en effet difficilement supportable. Cette expérience est menée en collaboration avec la radio libre *Ici et Maintenant* 96,5 FM (qui émet sur Paris et sa banlieue). La station propose chaque mercredi à 22 h une émission de micro-informatique. Les auditeurs sont sollicités pour fournir des programmes qui seront diffusés à l'antenne, après virification pour éviter tout risque de piratage.

« Nous passons aussi bien des jeux que des utilisataires, explique Sébastien Mayer, l'animateur de l'émission, *qui peuvent faire jusqu'à 30 K. Les difficultés ne viennent pas de la technique, mais plutôt de la carence de programmes. Rares sont les auditeurs qui font l'effort d'envoyer une cassette avec l'enregistrement de leurs œuvres. »*

Les animateurs de *Radio Ici et Maintenant* montrent qu'il existe des moyens originaux de transmission de programmes. Ils ne sont pas les seuls.

Electron va en effet tester à la fin du mois d'octobre le plus simple des moyens de téléchargement : le répondeur automatique. En appelant le (1) 622.17.79, on pourra enregistrer un programme de jeu, en général un bon vieux classique de qualité.

Un simple micro ventouse placé sur l'appareil téléphonique fait l'affaire pour sauvegarder le jeu sur cassette. Cette expérience sera conduite une semaine par mois, et chaque jour un programme différent sera proposé pour satisfaire les possesseurs des machines les plus courantes *(Commodore 64, Spectrum, Atari).* Le tout pour le prix de l'appel téléphonique. Electron prend en charge les droits du jeu, qui seront versés à leurs propriétaires légaux, en fonction du nombre d'appels. Si ce premier test est concluant, Electron a le projet de mettre sur pied un club de chargement de logiciels utilisant le répondeur automatique. Pour connaître les jours exacts de diffusion des jeux, contactez Electron au (1) 766.11.77.

Autre moyen existant pour se procurer des jeux : le « Romox ». On en parlait depuis longtemps, il fonctionnait déjà aux Etats-Unis, il est enfin en France ! Le premier modèle fonctionne au Multistore Hachette, place de l'Opéra à Paris.

Romox est un duplicateur de cartouches. Propriétaires de *VIC 20, Commodore 64, Atari 2600, et Atari 400/800/600XL/800XL,* dressez l'oreille. Vous achetez une cartouche vierge, choisissez sur le catalogue, enclenchez la cartouche et vous voilà avec un nouveau jeu dont on vous fournira même une notice sur papier. Actuellement, le choix est restreint, quelques titres par machines seulement, mais le catalogue va rapidement s'étoffer. On trouve d'ores et déjà des adaptations des grands classiques, par exemple *Frogger*, et des jeux originaux comme *Coma*, qui vous transforme en chirurgien devant opérer un malade de toute urgence. Avant de repartir avec la cartouche, il est possible de l'essayer, afin d'être sûr que le jeu vous convienne. Par la suite on pourra appeler des programmes de démonstration qui faciliteront le choix. Et quand le jeu ainsi acheté aura livré tous ses secrets, il suffira de retourner voir Romox pour charger un nouveau jeu à un prix très compétitif. Car si les cartouches vierges sont vendues de 170 francs (cartouche 8 K) à 250 ou 310 francs (cartouche 16 K) le chargement, lui, revient à une centaine de francs pour un programme 8 K. Finalement, un prix très attrayant pour un jeu sur cartouche.

Suite page 28



... TOUJOURS DU NOUVEAU ...

62, rue Gérard 75013 PARIS
(1) 581 51 44
(1) 581 51 05
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H à 19H

64 — ATARI — des jeux

RUN et U.S. GOLD ne vous prennent pas pour des Américains !..

AZTEC CHALLENGE (jeu d'action) Les religions AZTEC étaient des plus barbares Chaque année elles offraient en sacrifice des jeunes guerriers à leurs nombreux dieux Une fois désigné, la seule façon d'échapper à la mort est de passer tous les obstacles et de triompher des pièges Vous aurez ainsi conquis le fameux AZTEC CHALLENGE
ATARI . 12002 K7 **160 F** / **C 64** : 12102 K7 **160 F** 12023 Disk **190 F**

BEACH HEAD (jeu d'action) Une île pacifique est sous la domination d'un terrible dictateur et de ses troupes Vous êtes le Commandant en Chef des forces d'intervention et devez obtenir une victoire navale rapide puis débarquer sur l'île et enfin capturer la forteresse de KUHN-LIN
BEACH HEAD a reçu le titre de MEILLEUR JEU (son et graphisme) par le magazine U S BILLBOARD **C 64** 12020 K7 **160 F** 12120 Disk **190 F**

SLINKY (Arcade) Ouille ! SLINKY a des problèmes ! Non seulement il doit changer les couleurs d'un labyrinthe de blocs, mais il doit aussi arrêter les pièges que lui tendent des "méchants" qui veulent que ses ressorts rouillent **C 64** . 12300 K7 **160 F** 12301 Disquette **190 F**

THE DALLAS QUEST. A vous de vous mesurer à la fameuse personnalité de TEXAS Vous serez entraîné de SOUTHFORK jusqu'en Amérique du Sud ! L'appât est grand deux milliards ! En plus vous aurez été plus fort que le fameux J R EWING (marque deposée) **C 64** 12021 Disk **250 F** **ATARI** : 12521 Disk **250 F**

SOLO FLIGHT. Le simulateur de vol que vous attendiez, paysage en trois dimensions, planche de bord comportant tous les instruments nécessaires Une fois que vous avez appris à piloter testez votre habileté en réalisant des vols postaux entre villes (VOR et IFR) Fantastique simulateur vous ne quitterez plus les commandes de votre avion **C 64** . 12016 K7 **250 F** 35011 Disk **250 F**

CAVERN OF KHAFKA Partez à la recherche du fabuleux trésor de KHAFKA le pharaon Au plus profond de la caverne des dangers et bien d'autres choses vous barrent l'accès aux richesses Trouvez les clefs qui ouvrent les passages et finalement débouchez dans la chambre où les trésors attendent depuis des siècles
ATARI 12522 K7 **160 F** / **C 64** ·12022 K7 **160 F** 35010 Disk **190 F**

POOYAN. Un des plus fameux jeu d'arcade Un jeu classique de bons contre les méchants POOYAN combine des couleurs de l'action rapide POOYAN demande des réflexes pour battre les loups affamés qui veulent manger les petits cochons !
ATARI 35500 K7 **160 F**
C 64 35009 Disk **190 F** 35000 K7 **160 F**

FORBIDDEN FOREST Parti vous exercer au tir à l'arc dans la forêt vous vous êtes perdu Le soir tombe et d'étranges bruits proviennent des buissons Vous êtes au cœur de la FORÊT INTERDITE et à vous de vous en sortir **ATARI** 12533 K7 **160 F**
C 64 . 12003 K7 **160 F** .. 12033 Disk **190 F**

nouveau

JEUX D'ÉCHECS 64

COLOSSUS CHESS Une énorme bibliothèque d'ouvertures, un niveau de jeu fixé par vous (en déterminant le temps de réponse), la possibilité de chercher, aussi longtemps qu'il le faudra, le meilleur coup possible, ou d'étudier des problèmes
35120 K7 – 35020 Disquette **230 F**

GRAND MASTER CHESS Un programme d'échecs avec 10 niveaux de jeu, de nombreuses options et la possibilité, si vous êtes débutant, d'avoir à tout moment un véritable professeur à votre disposition 6020 K7 – 6120 Disquette **290 F**

ATARI Le fameux **ZAXXON** sur cassette. Un must pour tous les Atariens ludiques 35012 K7 : **195 F** nouveau



RUN et SUPERSOFT moins cher qu'en Angleterre !.. UN PARI TENU



XERONS (A)
Commandant de la dernière base lunaire vous devez empêcher les ALIENS de débarquer Les ALIENS attaquent par vagues de plus en plus rapides et meurtrières !!! Un jeu d'arcade signé Andrew TROTT, le maître de STIX (joystick plusieurs niveaux)
6037 K7 **75 F** 6537 Disk **125 F**

nouveau **BURGER CHASE (A)**
Freddy est devenu "chef" d'un restaurant de Hamburgers Il n'arrive pas à satisfaire toute la demande, à vous de l'aider A vous de composer des hamburgers en recherchant les ingrédients à différents niveaux du restaurant Attention aux méchantes saucisses, à l'œuf et aux pickles (plusieurs niveaux joystick et clavier) 6036 K7 **85 F** 6536 Disk **135 F**

Et toujours...

HALLS OF DEATH (AG)	6043 K7	99 F	6543 Disquette	149 F
3 D GLOOPERS (A)	6023 K7	99 F	6523 Disquette	149 F
CRAZY KONG (A)	6005 K7	75 F	6505 Disquette	125 F
MANGROVE (A)	6013 K7	75 F	6513 Disquette	125 F
GOBLIN TOWERS (AT)	6042 K7	85 F	6052 Disquette	135 F
STIX (A)	6021 K7	99 F	6521 Disquette	149 F
KAKTUS (A)	6012 K7	85 F	6512 Disquette	135 F
TANK ATTAK (A)	6014 K7	85 F	6514 Disquette	135 F
LORD OF THE BALROGS (AT)	6025 K7	75 F	6055 Disquette	125 F
STREETS OF LONDON (AT)	6041 K7	85 F	6051 Disquette	135 F

nouveau

STAR COMMAND D'épuisants combats dans l'espace avec un graphisme 3D qui vous surprendra K7 6707 **85 F**

PESKY PAINTER Repeindre le palais du roi quel travail ! On peut bien sûr essayer de passer simplement de la peinture sur la poussière sans la nettoyer mais les gardes ont l'œil Un sacré jeux ! K7 6707 **99 F**

(A) ARCADE
(AG) AVENTURE GRAPHIQUE
(AT) AVENTURE TEXTUEL

nouveau

TURTLE JUMP. EKIM (araignée géante) fut découverte par des pirates en 1647 Ceux-ci la dressèrent à la recherche et à la découverte de Trésors La façon la plus rapide, mais aussi la plus dangereuse méthode est de sauter sur le dos des tortues de mer 2066 **120 F**

THE HOBBIT La saga de BILBO sur 64 Retrouvez BILBO GANDALF THORIN GOLUM SMAUG et les autres ! THE HOBBIT le JEU D'AVENTURE ! Manuel traduit en français 35007 K7 **250 F**

ENCOUNTER. Cette planète est parsemée d'étranges obélisques noirs et les habitants n'ont pas l'air très sociables Ils cherchent même à vous détruire Un jeu ultra-rapide des graphismes 3D très impressionnants ! K7 35700 **145 F**

TWIN KINGDOM VALLEY Fantastique jeu d'aventure graphique de BUG BYTE De très nombreuses chambres et des aventures Si vous avez un ADMAN SPEECH SYNTHESIZER le programme vous parlera ! 4020 K7 **150 F**

MULTISOUND SYNTHESISER Transformez votre 64 en synthétiseur de musique Vous pourrez en jouer comme d'un orgue et créer vos propres harmonies effets sonores et fonds musicaux PLUS des effets sonores que l'on ne trouve que sur des appareils beaucoup plus sophistiqués 2036 **275 F**

SPACE PILOT. Voyager dans le temps, de 1919 à l'an 2000, et affronter les avions de ces époques pour devenir le maître du ciel Venez en aide aux parachutistes ce bon mouvement vous vaudra des points K7 9020 **130 F**

du sérieux

LOGICIELS DE GESTION



nouveau **TEXTPRO** Traitement de texte simple (pas d'accent) mais efficace Fonctionne avec des imprimantes COMMODORE et par exemple la MT 80 de Mannesmann (avec PRINTLINK) programme à menu simple 35005 K7 **170 F**

HOME MANAGER Gestion famille répertoire agenda, dépenses/recettes (et analyse) comptes bancaires (emprunts ou prêts). 7009 K7 **260 F** 7010 Disk **280 F**

nouveau **DATAPRO** La plus simple des bases de données et une des plus performantes pour son prix Avec le même programme vous pouvez l'utiliser pour mettre sur fichier vos collections de disques vos programmes Les commandes puissantes de DATAPRO vous permettent de rechercher rapidement toute "fiche" de la base de données 35006 K7 **170 F**

FORTH 64. Un outil complet qui vous permettra de FORTHer Le programme comprend un système d'exploitation sur cassette et un éditeur d'écran 2026 K7 **270 F**

nouveaux prix •

BUSICALC UN VRAI « CALC » PROFESSIONNEL
La combinaison de toutes ses caractéristiques et fonctions lui confère un rapport qualité/prix exceptionnel Plus l'on s'en sert et plus l'on découvre de nouvelles applications Il n'arrête pas de s'auto-amortir
VIC 20 K7 6001 **299 F*** Disk 6501 **339 F** / **C 64** K7 6002 **299 F*** Disk 6022 **349 F**
CBM 4032 6003 Disq **630 F** **CBM 8032** 6004 · Disk **630 F**

SUPERBASE 64 Base de données pour le 64 Ce programme permet de gérer des ensembles de fichiers Chaque fiche peut comprendre 1000 caractères qui sont présentés sur quatre écrans Gestion de la base de données facile par menus Notice en français
Disquette 21001 **1180 F**

BUSICALC 2 Simple à utiliser ultra performant !
Possesseurs de 64 vous avez maintenant le choix BUSICALC ou BUSICALC 2 Quoique la nouvelle version utilise totalement les possibilités mémoire du 64 ce qui permet de travailler sur une plus grande feuille et beaucoup d'autres fonctions elle conserve la SIMPLICITÉ d'utilisation de la première BUSICALC 2 ne possède pas de page HELP car il n'en a pas besoin
BUSICALC 2 vous propose 25 fonctions intrinsèques (incluant les fonctions conditionnelles, statistiques, trigonométriques et 3 fonctions définies par l'utilisateur
BUSICALC 2 possède une fonction "VU" (5 parties de la feuille peuvent être affichées simultanément Une fonction "FIND" (trouver) ultra-rapide qui recherche dans la page en moins d'une seconde Chaque "feuille" peut avoir 999 lignes ou 125 colonnes à condition que le nombre total de cases ne dépasse pas 2 500 *
K7 6601 Disquette 6602 **600 F**

nouveau **BUSICALC 3** Un des calcs les plus puissants du monde pour le **64** BUSICALC 3 possède toutes les fonctions de BUSICALC 2 + • 3 dimensions • colonnes de largeur variable • histogrammes • capacité de fonctionnement avec VIZAWRITE et EASYSCRIPT • un mot de passe pour protéger les fichiers • envoi des caractères spéciaux à l'imprimante, par exemple caractères condensés 6701 Disk **975 F**

nouveau **VIZAWRITE**
LE TRAITEMENT DE TEXTE **en FRANÇAIS**
accents, cédilles, trémas affichés à l'écran Se connecte aux imprimantes accentuées
(Mannesmann TALLY, EPSON FX 80, etc)
Notice en français Disquette 21011 **1400 F**

BON DE COMMANDE

à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE 62, rue Gérard 75013 PARIS**

M ______
Adresse ______
Matériel ______

Je passe commande de :
LOGICIEL JEUX Qté __ N° __ Qté __ N° __ Qté __ N° __
LOGICIEL GESTION Qté __ N° __ Qté __ N° __ Qté __ N° __
BUSICALC Qté __ N° __
EXTENSION Qté __ N° __
MICROLIBRARY N° __
Matériel ______ Total ______
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ☐ ou CCP ☐
M ______

☐ Je désire recevoir votre documentation *Préciser la machine* : ______

Tous les prix comprennent la T V A et les frais de port postaux *(France Métropolitaine)* *Signature des parents pour les moins de 18 ans* SIGNATURE

pvc publicité

MTX VOUS PARLE

Musicien hors-pair et graphiste de génie, le MTX 512 de Mémoteck est le meilleur allié des créateurs de jeux. Pour TILT, Jacques Harbonn l'a poussé dans ses derniers retranchements.



Dès l'ouverture du coffret, une agréable surprise vous attend. En effet, le *MTX 512* est beau, avec sa ligne élancée et son habillage noir. Même l'alimentation séparée ne dépare pas l'ensemble. La mise en place est très simple, surtout si vous possédez un téléviseur doté d'une prise péritélévision. Dans le cas contraire, vous disposez d'une sortie pour téléviseur ou moniteur en standard PAL. L'image obtenue est stable mais manque un peu de contraste. Le clavier de la machine est un véritable clavier de type professionnel, à disposition AZERTY. Il est composé de cinquante-neuf touches, d'un clavier numérique séparé et de huit touches de fonctions. Chaque touche est à répétition automatique. Les majuscules et minuscules sont disponibles, ainsi que les différents caractères accentués. La barre d'espacement est largement dimensionnée, ce qui n'est pas le cas, malheureusement, de la touche « Return ». La frappe de ce clavier est très rapide. Un seul petit reproche toutefois : l'amortissement des touches est un peu faible, ce qui nous oblige à les marteler énergiquement.

Le *MTX 512* dispose de quatre langages intégrés en mémoire morte : un record dans cette gamme de prix. Le Noddy est un langage nouveau, spécialement développé pour cette machine. Les onze commandes faciliteront la gestion de vos textes. En effet, au lieu d'user et d'abuser de « Print at » et de « TAB », il vous suffit de composer directement le texte sur l'écran à l'aide des flèches-curseurs et de le mettre en mémoire. De plus, pour simplifier les choses, Noddy et Basic peuvent s'appeler mutuellement.

L'Assembleur-désassembleur est assez complet. Toutefois, il présente une lacune regrettable : il ne peut manipuler ni les adresses symboliques, ni les étiquettes, ce qui oblige à tout noter pendant la programmation. Grâce au moniteur, vous pourrez lire et manipuler le contenu de la mémoire et des registres. Le Basic est un Basic étendu, type Microsoft.

Cependant, il ne reprend pas la tendance actuelle à la structuration des Basic mélangés de Pascal.

Nous avons aimé :
- l'esthétique raffinée ;
- le clavier professionnel AZERTY ;
- les possibilités graphiques et sonores ;
- les possibilités d'extensions.

Nous avons regretté :
- la programmation trop complexe de la fréquence des notes ;
- le manuel d'utilisation peu attrayant et pas assez didactique.

Un Basic sans complexes

Le *MTX 512* possède une définition graphique de 192 × 256 pixels. Seize couleurs sont disponibles. Les capacités graphiques sont pleinement utilisées sans pour autant obliger le programmeur à recourir aux « Poke ». Nous trouvons bien sûr les commandes « Plot », « Line » et « Circle » qui respectivement traceront un point, une ligne ou un cercle aux coordonnées spécifiées. Mais on découvre aussi des commandes qui sont apparentées au Logo. Ainsi, « Angle » fait pivoter une figure et lui fixe une direction précise et « PHI » ajoute directement quelques radians à la direction de départ. En conjonction avec les deux commandes précédentes, « Draw » autorise le tracé graphique d'une ligne de longueur voulue à partir de la dernière position « Plot » et dans la direction indiquée par les commandes « Angle » et « PHI ». « ARC »,

La face cachée du *M.T.X. 512* : des prises nombreuses et fiables pour des branchements sans problèmes.

comme son nom l'indique, trace un arc de cercle en fonction du centre, du rayon et de l'angle donné. Outre la redéfinition de l'ensemble des caractères, le *MTX 512* dispose de 32 sprites et de toutes les instructions pour les gérer. Ces sprites peuvent être établis sur une matrice 8 × 8 ou sur une matrice 16 × 16 pixels, grâce à la commande « Genpat ». Chaque sprite est de couleur uniforme, contrairement aux caractères qui, eux, peuvent être bigarrés. Après la forme et la couleur, l'instruction « Sprite » définit la position et la vitesse de déplacement. « MVSPR » indique à l'ordinateur le mouvement de la figure en précisant la direction de départ et éventuellement le changement de direction à adopter. « CTLSPR » modifie certaines caractéristiques de plusieurs sprites simultanément, tandis que « ADJSPR » autorise au contraire la modification spécifique d'un paramètre du sprite choisi sans avoir à redéfinir l'ensemble de ses caractéristiques.
Le maniement de toutes ces instructions, particulièrement complètes, exige il est vrai un certain temps d'adaptation. Mais la récompense sera à la hauteur de vos efforts. Vous réaliserez en Basic des jeux d'animation qui pourront rivaliser sans honte avec ceux du commerce, si vous possédez l'imagination requise. La seule différence résidera dans la vitesse d'exécution ; les programmes commerciaux étant généralement conçus en Assembleur, beaucoup plus rapide que le Basic.

Et la rigueur en plus...

Après ce tour d'horizon impressionnant des commandes graphiques, voyons ce que nous propose le *MTX 512* en matière sonore. A la différence d'un certain nombre de ses concurrents, l'appareil est équipé, non pas d'un simple générateur de notes, mais d'un véritable synthétiseur aux possibilités étendues. Le son est fourni par le haut-parleur du téléviseur, ce qui autorise une plus grande puissance et une meilleure qualité. Les mélomanes pourront raccorder le *MTX 512* à une chaîne hi-fi, le son obtenu restant monophonique, bien entendu.
Les capacités sont gérées par la commande « Sound », utilisable de deux manières. En mode direct, il suffit de préciser le canal, la fréquence et le volume. Sur les quatre canaux existants, les trois premiers sont affectés aux notes pures tandis que le quatrième est réservé aux bruits. La fréquence des notes fonctionne selon un code, fourni à la fin du manuel. Ce tableau précise les équivalences entre code et fréquence mais ne donne absolument pas leur correspondance en note. C'est dire si la programmation d'une mélodie simple peut s'avérer particulièrement fastidieuse. C'est d'autant plus étonnant que nombre d'ordinateurs familiaux, moins performants, nous ont habitués à une programmation beaucoup plus directe.
Le quatrième canal est affecté aux bruits blancs et aux bruits périodiques ; il vous sera utile pour les bruitages.
« Sound » commande également le mode dit continu. Une fois déterminés le canal, la fréquence et le volume, vous aurez à préciser les variations de la fréquence et du volume, la durée de la note et la simultanéité ou non des différents canaux. L'existence des variations de fréquences offre des possibilités tout à fait intéressantes. En effet, c'est grâce aux caractéristiques de modification des fréquences et des volumes qu'on identifie le timbre de chaque instrument. Ainsi au lieu de disposer d'un simple orgue électronique polyphonique, vous pourrez découvrir les possibilités beaucoup plus vastes d'un véritable synthétiseur et imiter tour à tour le son du haut-bois, de la flûte, du violon ou des cymbales. Les instructions sonores du *MTX 512* sont donc très complètes mais ne pourront être exploitées qu'au prix d'une rigueur parfaite et certainement de maux de têtes complémentaires.
Le *MTX 512* dispose d'une horloge interne gérée par l'instruction « Clock », très utile pour réaliser des jeux en temps réel. Le manuel d'utilisation, en anglais pour l'instant, n'est guère attrayant dans sa présentation. De plus, les commandes les plus complexes sont mal expliquées et il faudra vous y reprendre à plusieurs fois pour réussir à comprendre quelque chose. Espérons que la version française viendra combler cette lacune regrettable car tout le monde n'est pas un programmeur averti dès l'achat d'un appareil ! Par contre, ce même manuel fournit des indications très utiles aux connaisseurs. On y trouve en effet la liste des variables-systèmes, les tables-mémoires, les entrées-sorties et même un diagramme du circuit imprimé. Le *MTX 512* possède un nombre important de sorties différentes. Ainsi, l'on trouve deux ports RS232, un port parallèle, deux ports pour joysticks type Atari et le branchement pour un magnétophone à cassettes. A ce sujet, il faut signaler la grande fiabilité du chargement ainsi que sa vitesse importante. D'ailleurs celle-ci peut être encore augmentée en portant la variable-système correspondante à 2400 bauds. Deux connecteurs internes sont encore disponibles ; ils permettront de porter la mémoire vive à 512 K ou de rajouter interface RS232, modem ou liaison avec le drive.

RADIOSCOPIE

- **Origine :** Grande-Bretagne
- **Connection T.V. :** Péritel ou téléviseur ou moniteur PAL
- **Microprocesseur :** Z80A cadencé à 4 Mhz
- **Mémoire vive :** 16 Ko pour la vidéo + 64 Ko utilisateur (32 Ko pour le *MXT 500)*
- **Mémoire morte :** 24 Ko
- **Affichage :** 24 lignes de 40 colonnes. Textes et graphiques mixables
- **Haute résolution :** 192 × 256 pixels
- **Couleurs :** 16, mixables sur une même matrice
- **Sprites :** 32
- **Sons :** 3 canaux avec contrôle de l'enveloppe + 1 canal de bruit
- **Prix :** 4 600 F (4 000 F pour le *MTX 500* qui ne se différencie du *MTX 512* que par sa taille mémoire inférieure)

Un lot de dangers et de bizarreries

En dépit de sa jeunesse, le *MTX 512* offre déjà une bibliothèque de près de vingt-cinq programmes. Mais ces logiciels, tel est souvent le cas lors de la sortie d'une nouvelle machine, n'utilisent pas encore pleinement les très complètes capacités sonores et graphiques de l'appareil. Parmi les thèmes proposés, nous trouvons la plupart des grands classiques des jeux d'arcades comme *Toado* (une réplique de *Frogger*), *Snappo* et *Blobbo* (deux versions un peu différentes du *Pac-Man*) ou *Knuckles* (un *Pongo* classique). Les attaques sidérales ne sont bien sûr pas oubliées avec des jeux comme *Continental Raiders* ou *Astromillon* (un jeu de type *Phoenix*).
Parmi tous les thèmes ludiques présentés, certains sont tout à fait originaux. Ainsi *Obloïds* vous propose de retrouver une mystérieuse boîte magique cachée dans un labyrinthe en dépit des efforts déployés par les monstres pour vous dévorer. Dans *Némo*, votre mission consiste à débarrasser la côte des bans de requins qui menacent la sécurité des baigneurs. Avec *Goldmine*, vous retrouvez la fièvre des chercheurs d'or, prêts à tous les périls pour en entasser encore davantage. Dans *Tapeworm*, vous incarnerez un ver dont la croissance progressive risque de perturber fortement ses déplacements.
Avec *Alice in Wonderland* vous plongerez au pays des merveilles avec sa rançon de dangers et de bizarreries. Les amateurs de jeux de réflexion ne seront pas déçus également. Grâce aux échecs, aux dames, Reversi et Backgammon, vous pourrez affronter l'ordinateur en une série de combats singuliers dont vous ne sortirez pas toujours vainqueur, loin de là. Quelques logiciels éducatifs sont aussi disponibles, permettant aux tout-petits d'apprendre leurs lettres et aux plus grands de se perfectionner en mathématiques et en physique. De nouveaux jeux devraient voir le jour rapidement, l'importateur cherchant à passer des accords avec des producteurs français de logiciels.

Jacques HARBONN

NOUVEAU !

LA MEILLEURE SELECTION DE JEUX VIDEO POUR VOTRE ORDINATEUR

VENTE PAR CORRESPONDANCE

BIGSOFT

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Vous souhaitez des renseignements
ALLO BIGSOFT : (22) 92.90.98
Du lundi au vendredi de 14h à 17h30

POUR COMMANDER

BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez nous !
Abréviations utilisées : **(C)** Cartouche, **(K7)** Cassette, **(D)** Disquette.
Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement.
Exemple : Apple II, Lode runner, Disquette.

PROMOTIONS SPECTRUM 48K

CHEQUERED FLAG : Fabuleuse simulation de course F1. A avoir d'urgence **(K7)** 120F

ATIC-ATAC (K7) 110F
3D ANT ATTACK (K7) 120F

FOOTBALL MANAGER (K7) 120F



JET SET WILLIE : N°1 en Angleterre ! **(K7)** 110F

FRED (K7) 110F

ALCHEMIST : "Un très bon jeu d'aventures graphiques" (TILT Avril 84) **(K7)** 88F

STONKERS (K7) 88F
BUGABOO (K7) 120F
MANAGER (K7) 152F

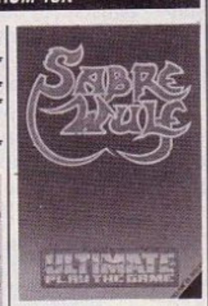
WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football. **(K7)** 110F

PENETRATOR (K7) 120F
1994 (K7) 120F



PSYTRON : Le plus fabuleux jeu 3D existant sur SPECTRUM. Un monument ! **(K7)** 130F

MANIC MINER (K7) 103F
CHUCKIE EGGS (K7) 115F



SABREWULF : Explorez la jungle et ses dangers. L'événement de l'année 84 sur SPECTRUM. Indispensable. **(K7)** 163F

DEATHCHASE (K7) 120F
ZOOM (K7) 88F
KONG (K7) 98F



JACK AND THE BEANSTALK : Jack et le haricot géant : graphismes et action superbes. **(K7)** 103F

SKULL (K7) 115F
BEAR BOOVER (K7) 115F

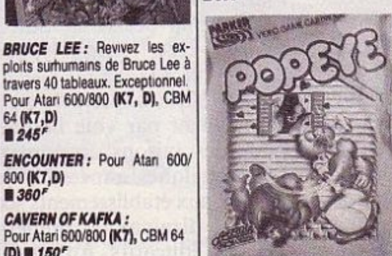
DOOMSDAY CASTLE : "Un très bon jeu d'arcade et d'aventure particulièrement difficile." (TILT Juillet 84) **(K7)** 110F

HUNCHBACK (K7) 110F
SPECTRES (K7) 103F
PSST (K7) 110F
MAZIACS (K7) 110F

THRASHMAN : "Un bon jeu d'action au thème tout à fait original" (TILT Juillet 84) **(K7)** 120F

LES FLICS (K7) 98F

SPECIAL JEU D'ARCADE



BRUCE LEE : Revivez les exploits surhumains de Bruce Lee à travers 40 tableaux. Exceptionnel.
Pour Atari 600/800 **(K7, D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ 245F

ENCOUNTER : Pour Atari 600/800 **(K7,D)** ■ 360F

CAVERN OF KAFKA :
Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(D)** ■ 150F

O'RILEYS MINE :
Pour Atari 600/800 **(K7)** ■ 163F

CASSETTE 50 : Incroyable : 50 jeux différents en basic sur une même cassette ! Exemple : SKI JUMP, BASKET BALL, FROGGER, STARTREK, LABYRINTH, CARS, SPACE MISSION etc...
Pour faire vos premiers pas dans le monde des jeux vidéo.
Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, DRAGON 32 **(K7)**, ORIC I **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)**, VIC 20 **(K7)**, ZX 81 **(K7)** ■ 249F.

HARD AT MACK : Jeu de grimpette. "Le résultat est remarquable" (TILT Juillet 84).
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 450F.

MISTER WIMPY : La meilleure version du célèbre jeu d'arcade Burger time.
Pour CBM 64 **(K7)**, ORIC/ATMOS 48K **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)** ■ 120F.

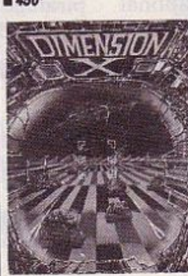
JAMES BOND 007 :
Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ 450F

HES GAME 84 : Les jeux olympiques comme si vous y étiez ! Remarquable.
Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 390F

POLE POSITION : La Course de voitures avec un grand "C" enfin disponible pour votre micro.
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(C)**, TI 99/4A **(C)**, IBM PC **(D)** ■ 390F

POPEYE
Pour Atari 2600, Atari 600/800 **(C)**, Coleco **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ 450F

Q-BERT :
Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)**, TI 99/4A **(C)** ■ 450F



DIMENSION X : Extraordinaire jeu 3-D. "Un nouveau coup de maître pour SYNAPSE !" (TILT Juin 84).
Pour Atari 600/800 **(K7,D)** ■ 360F

HARRIER ATTACK :
Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ 98F

SCUBA DIVE : Devenez pêcheur de perles. "Ce jeu est servi par des graphismes et une animation tout à fait remarquable" (TILT Mai 84).
(K7) ■ 115F




QUEST FOR TIRES : Une nouvelle référence en animation. Saurez-vous aider BC'S l'homme des cavernes à accomplir son voyage ?
Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)** ■ 410F

ZAXXON : La référence en animation 3D
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ 360F

PINBALL CONSTUCTION SET : Générateur de flippers. Un must !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 440F

ASTROCHASE : Enfin en France un des plus beaux jeux jamais conçu pour micro.
Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ 360F

DINO EGGS : "Meilleur que le très populaire MINER 2049'er." (CREATIVE COMPUTING Avril 84)
Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** ■ 390F

FLAK : La version du fameux jeu XEVIOUS transféré sur ordinateur.
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ 360F



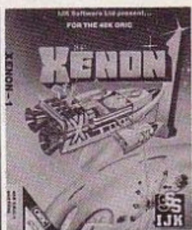
LODE RUNNER : Le roi des jeux d'escalade. A avoir en priorité.
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, VIC 20 **(C)** ■ 360F

PROMOTIONS ORIC I/ATMOS 48K

ICE GIANT : "Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder !" (TILT Juillet 84) **(K7)** 130F

BUSINESSMAN : Simulation de gestion d'entreprise. Très puissant. **(K7)** 152F

UNE AFFAIRE EN OR 170F
ZORGON'S REVENGE 131F

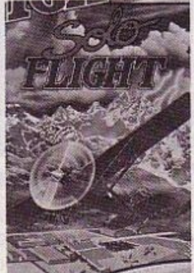



XENON (K7) 131F
CENTIPEDE (K7) 98F
MUSHROOM MANIA (K7) 110F

MONOPOLIC : Le monopoly transposé sur ordinateur. Une réussite ! **(K7)** ■ 175F

THE ULTRA : Le meilleur jeu genre "Galaxian" pour Oric. **(K7)** ■ 98F

SPECIAL SIMULATEURS DE VOL



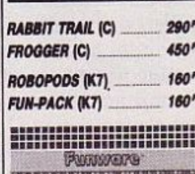
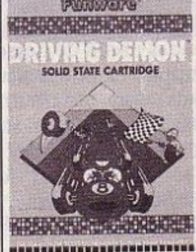
SOLO FLIGHT : Le meilleur rapport qualité-prix du marché.
Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ 245F

INTERCEPTEUR COBALT :
Pour Spectrum 48K. **(K7)** ■ 110F

MISSION DELTA :
Pour Oric/Atmos **(K7)** ■ 110F

PROMOTIONS TEXAS TI 99/4A

RABBIT TRAIL (C) 290F
FROGGER (C) 450F
ROBOPODS (K7) 160F
FUN-PACK (K7) 160F

DRIVING DEMON : La meilleure course de voitures disponible sur Texas **(C)** 290F

SPECIAL ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JOYSTICK SPECTRUM
Programmable 395F

CLAVIER SPECTRUM : Montage aisé, pas de démontage 950F

ADAPTATEUR JOYSTIC ORIC/ATMOS :
Programmable 490F

JOYSTICK SPECTRAVIDEO : Pour Atari 600/800, CBM 64, VIC 20
ORIC/ATMOS et SPECTRUM.
(Nécessitent tous deux l'interface Joystick programmable.

QUICK SHOT I 145F
QUICK SHOT II 160F

PROMOTIONS CBM 64



BEACH HEAD : Couvrez un débarquement. Un des meilleurs jeux pour CBM 64 **(K7)** 164F

POOYAN (K7,D) 164F
FORT APOCALYPSE (K7,D) 360F

HEXPERT (K7) 136F

KONG : Très bonne version de Donkey-Kong **(K7)** 136F

SKRAMBLE : La réplique quasi-parfaite du jeu d'arcade **(K7)** 136F

MOON BUGGY (K7) 136F

ATTACK OF THE MUTANT CAMELS : Sans doute le jeu de tir le plus hilarant de l'histoire des jeux vidéo **(K7)** 147F

REVENGE OF THE MUTANT CAMELS : La suite très attendue de "Attack of the mutant camels" **(K7)** 147F

ROBIN TO THE RESCUE : "La qualité graphique de ce jeu est remarquable" (TILT Juillet 84) **(K7)** 136F

SPECIAL JEUX D'AVENTURE



BLACK CRISTAL : Un des meilleurs jeux d'aventures en anglais. Pour SPECTRUM 48K **(K7)** ■ 152F



THE HOBBIT : "Le dialogue est tout à fait remarquable et est illustré par des images graphiques de bonne qualité. On se demande comment tout cela tient sur une cassette !" (S.V.M. Février 84).
Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K ■ 249F

TYRANN : Fabuleux jeu d'aventures en français ou l'expérience compte.
Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 195F

L'AIGLE D'OR : "Un des plus beaux logiciels d'aventure en Français diffusé sur cassette (S.V.M. Mars 84).
Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ 190F



HULK : Un jeu créé par Scott Adam un des maîtres incontestés du genre !
Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)**, Dragon 32 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)**, TRS 80 **(K7,D)** ■ 249F

COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI !

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à BIGSOFT
BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Type de micro ....

Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants :

Titre	Conditionnement	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Contre-remboursement (France uniquement)		+ 25 F
	Total à payer	F

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remboursement.
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

Tous nos prix sont établis TVA comprise pour réglement à la commande. Ils sont livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression.
Photos non contractuelles.

RC A 321 150 443 TILT 2

Le Romox du Multistore Opéra ne va pas rester seul longtemps. Tous les magasins « Point H Micro » vont en être progressivement équipés. Un duplicateur de disquettes est également prévu pour 1985.

Le téléchargement a lui aussi été expérimenté à l'étranger. Plusieurs systèmes ont été mis en place, dont certains ont déjà disparu ! Preuve que si l'idée est indéniablement bonne, sa réalisation se heurte à de nombreuses difficultés. La seule véritable réussite est anglaise et s'appelle *Micronet*, un réseau qui fonctionne sans éclat, mais fort cependant de plusieurs milliers d'abonnés. Malheureusement pour lui, il est lié au système de vidéo-texte grand public, qui connait actuellement une désaffection inquiétante.

En Allemagne fédérale, l'envoie de programmes par la voie des ondes prend de l'essort et sert de support à une expérience originale. Les programmes sont en Basic-Code, une sorte d'Esperanto du Basic qui est compris par la plupart des micro-ordinateurs. Envolé, le casse-tête, des incompatiblilités ! Nos voisins d'outre-Rhin peuvent s'en convaincre en suivant à la télévision « le club informatique », le samedi à 18 h 30 sur WDR III, où à la radio sur SDR 2, SWF 2 ou SR 2 des émissions comme « N'ayez pas peur de Big Brother ».

Aux Etats-Unis, plusieurs essais se sont soldés par des échecs. Un réseau, *Source*, continue de fonctionner. Mais il est cher, car le téléchargement n'est que l'un des services de *Source*, offrant la possibilité de récréations ludiques après une utilisation « sérieuse » du système.

Bref, les teenagers yankees continuent à acheter leurs cassettes et disquettes chez leurs revendeurs habituels, cela leur revient moins cher...

Un réseau existe en Autriche, et plusieurs au Japon. Le contraire aurait d'ailleurs été étonnant ! La France arrive donc bien placée tout en profitant des expériences effectuées à l'étranger.

Aux Etats-Unis toujours, la société Control Video Corporation propose *Gameline* pour les utilisateurs de la console *Atari 2600*. Par l'intermédiaire du téléphone et d'une cartouche enfichable (vendue environ 500 F), l'usager a accès à de nombreux programmes sur catalogue. Mais il n'est pas possible de les sauvegarder. On paie soit au jeu (environ 80 centimes par jeu), soit à l'heure (de 10 à 15 F). Ce système, dont l'avantage est de pouvoir essayer de nombreux jeux à domicile, n'est pas forcément rentable pour les acharnés du joystick.

Actuellement, les systèmes importants de téléchargement utilisent le réseau téléphonique. Le réseau hertzien pourrait pourtant se poser comme l'autre solution. Le principal handicap est celui de la fiabilité. Pour lancer un réseau à grande échelle, celle-ci doit être absolue. Ce qui, jusqu'à présent, ne semblait pas être le cas. Aujourd'hui, ce n'est plus vrai. T.D.F. (Télédiffusion de France) à la demande du Centre national de documentation pédagogique

UN PROFESSEUR AGRÉGÉ FABRIQUE DES DUPLICATA DE DISQUETTES...

(C.N.D.P.) a réalisé des expériences très poussées.

La diffusion de données numériques exige en effet une qualité de réception irréprochable. C'est le règne du tout ou rien. Le message passe ou ne passe pas. Une image peut supporter une qualité moyenne de réception. Rien de tel pour un signal numérique. Lorsqu'un texte est envoyé selon ce procédé, il peut y manquer quelques lettres. Le lecteur pourra généralement combler lui-même les « trous ». Mais s'il s'agit d'un programme d'informatique, la moindre défaillance provoque un « bug » irrémédiable. Or la propagation des ondes peut être soumise à de nombreuses pertubations. T.D.F. s'est donc attachée à maîtriser ces aléas. Le but est d'atteindre le taux d'erreur de 1 sur 1 milliard soit une erreur pour 8 ou 9 heures d'émission.

Cette quasi perfection est obtenue en découpant le programme en petits « paquets » de 32 octets, puis en diffusant l'ensemble des « paquets » cinq fois, dans des ordres différents. Les essais réalisés au C.C.E.T.T. (Centre commun d'études de télédiffusion et télécommunication) de Rennes en grandeur nature sont concluants. T.D.F. est techniquement prêt. L'interface, nécessaire pour charger les programmes, un « récepteur de données » (à T.D.F. on l'appelle en jargon maison « Didem ») en est au stade de la pré-série. Son prix devrait-être compris entre 2 500 F et 3 000 F.

Le C.N.D.P. s'intéresse au téléchargement par voie hertzienne pour des raisons économiques. D'ici quelques années, il devra fournir aux établissements scolaires des dizaines de milliers de logiciels éducatifs. Aujourd'hui, il arrive qu'un professeur agrégé fasse lui-même des duplicata de disquettes à l'unité ! Du fait de sa fonction de service public, le C.N.D.P. ne se soucie pas du piratage de ses programmes, et l'émission serait réalisée « en clair ». T.D.F. n'a pas été contactée par des sociétés privées, peut-être justement pour des raisons de protection. Mais de telles difficultés sont surmontables, ce qui pourrait ouvrir de larges perspectives.

On le voit, les projets ne manquent pas. Tous ont le même objectif : vendre des logiciels moins cher que dans le circuit de distribution traditionnel. Celui-ci doit-il trembler devant ces nouveaux venus ? Cela n'est pas certain, pour de multiples raisons. Pour utiliser le téléchargement, il faut y être abonné. Ce qui signifie réaliser la démarche de l'adhésion et payer une cotisation avant de pouvoir utiliser le premier logiciel. C'est, au départ, plus compliqué que de descendre chez son revendeur habituel.

Les systèmes, à l'exception de celui d'*Exelvision*, sont tributaires du Minitel. Même si son installation se poursuit à grande vitesse, tous les foyers sont encore loin de posséder un terminal à côté de leur poste de téléphone.

De plus, la lenteur du chargement interdit les programmes trop longs, par exemple les jeux au graphisme ultrasophistiqué et puisqu'on sauvegarde soi-même le programme, il n'y a ni boîte en couleur ni notice d'emploi détaillée. La vente est impersonnelle. Le vendeur n'est pas là pour vous conseiller ou vous offrir une démonstration. Mais en contrepartie, les systèmes de télétransmission proposent des programmes à des prix « cassés » et à domicile. Un énorme avantage pour tous ceux qui n'habitent pas dans une ville importante. Alors, que réserve l'avenir ?

Nos interlocuteurs sont d'accord sur un point : on ignore totalement l'acceuil que réservera le public à ce nouveau mode de distribution. Les études de marché qui ont été réalisées sont contradictoires. On marche dans l'inconnu. Mais si le public accroche au téléchargement, ce dernier va provoquer des vagues.

Jean-Dider Graton reconnait que Téléchargement France Première risque de déranger certains distributeurs qui verront en lui un concurrent dangereux. A TF 01, on affirme presque le contraire. *« Le téléchargement ne sera pas contre la distribution traditionnelle,* explique J.C Vernier, *mais avec. Les supermarchés ont obligés les petits commerçants à tenir leur véritable rôle, celui d'apporter service et conseil. Dans le secteur du logiciel, le même phénomène se produira. Les distributeurs auront un rôle important de conseil. »*

Jacque Palpacuers croit quant à lui que le téléchargement peut aider les revendeurs en leur permettant de concentrer leur effort de vente sur des cartouches de très haut de gamme, qui se vendront bien. Ils n'auront plus à supporter un stock important de logiciels de valeur moyenne, dont les invendus les encombrent. Côté revendeurs, l'opinion oscille entre le scepticisme et l'attente prudente. On attend de voir fonctionner les systèmes grandeur nature.

« Tout dépend du nombre et de la qualité des jeux proposés » entend-on le plus souvent. On remarque également que le Minitel est encore bien peu diffusé en France... Alors ? Une seule certitude : dans le marché bouillonnant du logiciel, le téléchargement peut se forger une place. La réponse viendra des consommateurs.

Patrice DESMEDT.

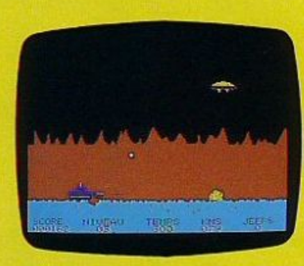


ORIC 1 / ATMOS



SUPER JEEP

Lors d'une patrouille lunaire, à bord de votre super jeep, vous allez tomber nez à nez avec des envahisseurs et autres créatures. Au-dessus de vous, des vaisseaux spatiaux passent et repassent, en largant des bombes et autres engins meurtriers.
Mais, s'il n'y avait qu'eux ! De gros rochers, posés là comme par un fait exprès, vous barrent la route ; il faut donc non seulement parer aux coups des envahisseurs, mais aussi éviter ces gros rochers en leur tirant dessus grâce à votre laser horizontal, tandis que votre laser vertical s'acharnera sur ces O.V.N.I.
Rochers, crevasses, tout pour désespérer de la victoire finale.
De très belles surprises vous attendent.
Jeu d'arcades d'un réalisme saisissant !

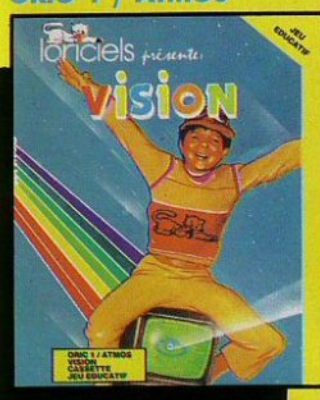


☐ Détruire les gros rochers, sauter au-dessus des crevasses et ne pas se laisser surprendre par le tir des soucoupes ennemies, là sont les difficultés de ce tableau.



☐ Sur un pont de fortune, encombré de tonneaux et au-dessus toujours ces maudites soucoupes qui vous assaillent... Redoublez de prudence, car de nombreux autres obstacles vont se dresser sur votre route !

ORIC 1 / ATMOS



VISION

Un jeu d'observation et de réflexes. A partir de 6 ans.
2 joueurs : repérez la caractéristique qui différencie 2 groupes d'objets.
Premier jeu : reconnaître les couleurs (rouge / bleu)
Deuxième jeu : reconnaître les formes (triangles / quadrilatères)
Il est possible de régler la vitesse du jeu et le volume sonore.
Joueur gauche : flèche gauche.
Joueur droit : flèche droite.
Deux jeux éducatifs avec des graphismes superbes
(un jeu par face de la cassette).



☐ Animation et présentation du jeu ; le petit chat LORICIELS est toujours présent.



☐ OUF!... Vous avez eu raison de réagir, c'est un jocker !

70 programmes pour :

Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édités contactez-nous.

Demandez notre NOUVEAU CATALOGUE

ORIC 1 – ATMOS – COMMODORE 64
SEGA-YENO – SPECTRUM – Z X 81 – ALICE
VIC 20 – THOMSON MO5 - TO7 - TO70



N°1 DU LOGICIEL FRANÇAIS POUR MICRO FAMILIAUX
160, rue Legendre 75017 PARIS - Tél. (1) 627.43.59 +

TILT oct 84

DEMANDE DE CATALOGUE

Joindre 2 timbres à 2,10 F pour participation aux frais d'envoi

NOM ______________ PRENOM ______________

ADRESSE ______________

VILLE ______________ C.P. ______ TEL ______________

Si vous désirez recevoir gratuitement l'Autocollant LORICIELS, cochez la case ci-contre ☐


J.T

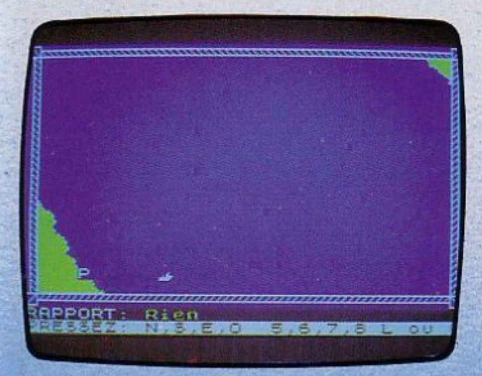
TUBES

CASSETTES, CARTOUCHES, DISQUETTES : LA SÉLECTION DU MOIS

TITANIC

Un naufrage en or

Comme vous le savez *le Titanic* a sombré lors de son voyage inaugural en 1912. Ce qui est nettement moins connu, c'est que ce bateau transportait une gigantesque fortune en or.

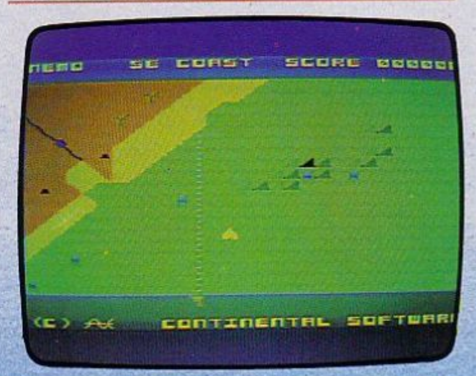


Ayant découvert par hasard ce fait fort intéressant, vous décidez de mettre sur pied une équipe pour tenter de le retrouver et récupérer ce trésor qui dort inutilement au fond des flots. Bien sûr, vous ne disposez pas des fonds nécessaires pour cela. Vous allez donc devoir contacter différents organismes de prêt et tenter de les persuader de vous sponsoriser. Attention, vous ne disposez que d'un temps limité et il vaudra mieux accepter une offre raisonnable que de courir inutilement après le loup blanc.

Une fois l'argent en poche, vous allez pouvoir commencer à acheter votre matériel. La carte de la NASA est indispensable. Elle vous indique toutes les masses englouties et vous fera gagner un temps précieux. De même, n'oubliez pas de prendre plusieurs kits de réparation pour votre bateau : un accident est si vite arrivé ! Vous allez maintenant quitter le port et sillonner les mers à la recherche de la fabuleuse épave. Une fois celle-ci repérée, vos plongeurs vont pouvoir commencer à l'explorer.

Le Titanic comprend trois niveaux et chaque niveau est divisé en plus de cent-cinquante pièces différentes. C'est vous dire la nécessité de dresser une carte détaillée des lieux que vous parcourez. Vous aurez d'ailleurs peut-être la chance de pouvoir consulter l'un des plans se trouvant à chaque pont. Surveillez attentivement les réserves d'oxygène de vos plongeurs, la mort par noyade n'étant pas particulièrement agréable. Et pour le reste, fiez-vous à votre intuition ! Ce jeu d'aventure est l'un des rares à être traduit en français. (Cassette R & R Software pour *Spectrum 48 K.)*

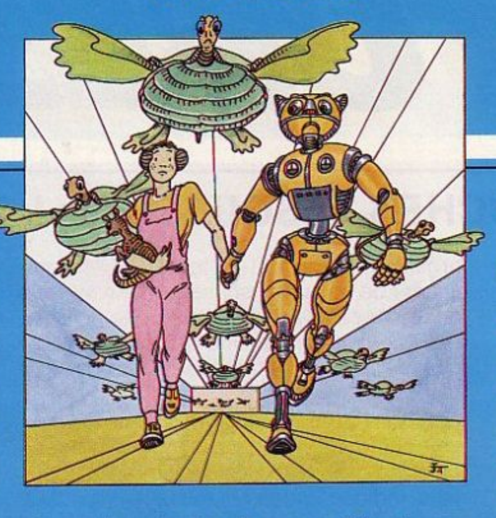
Type : aventure graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : aucun
Prix : 140 F environ



NEMO

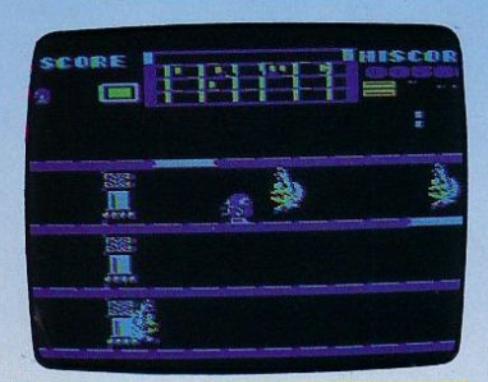
Les mangeurs d'hommes

Depuis quelques jours, un banc de requins a envahi la région. Ils espèrent rattraper les jours de disette en dévorant de pauvres nageurs se baignant innocemment. Mais le



service de protection côtier ne peut pas laisser planer cette menace plus longtemps. Vous avez été désigné pour accomplir cette dangereuse mission. Heureusement, vous disposez d'un stock quasi inépuisable de harpons, vous permettant d'arroser ces monstres d'un tir nourri. Vous devez éviter à tout prix de les laisser parvenir jusqu'aux eaux radioactives du bas de l'écran. Une mutation s'en suivrait immédiatement et les requins se transformeraient en petits hommes toujours aussi voraces, et autant à l'aise sur terre que dans l'eau. Tout en harponnant les requins, il faudra éviter les mines flottantes oubliées depuis la guerre et les anguilles électriques que vos allées et venues dérangent et qui risquent de se venger en vous électrocutant, vous qui êtes déjà sous tension. Enfin, de temps à autre, un gigantesque crabe surgi des profondeurs viendra compliquer encore votre tâche. Si vous pensiez pouvoir prendre un peu de repos bien gagné une fois la côte nettoyée, détrompez-vous. Vous serez encore choisi pour une autre mission plus difficile. Que voulez-vous, c'est la rançon des héros. Ce jeu d'action, bien que son thème ne le laisse pas prévoir, s'apparente en fait à *Invaders* mais il s'en différencie suffisamment pour conserver une certaine originalité. (Cassette Continental Software pour *MTX 500 et 512.)*

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 95 F environ



DROL

L'esprit de famille

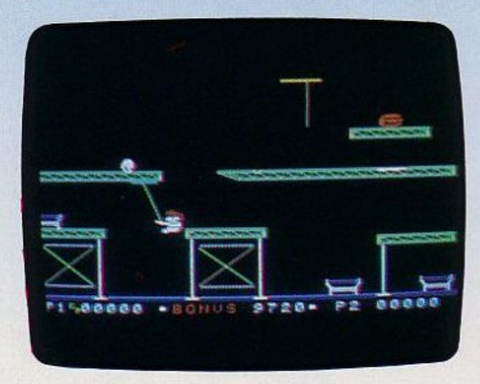
Vous êtes le gentil robot d'une petite famille que vous aimez beaucoup. Or voilà que plusieurs de ses membres ont pénétré dans une étrange maison depuis quelques heures et qu'ils ne reviennent pas. Cela ne peut plus durer et n'écoutant que le voix de votre cœur synthétique, vous décidez d'aller les rechercher. Vous pénétrez alors dans une maison bizarre, peuplée de toutes sortes de créatures plus farfelues les unes que les autrs. Vous décidez de commencer par trouver la petite fille. Pour cela, il faudra parcourir les couloirs en détruisant les scorpions et les tortues volantes. Quand vous aurez trouvé la petite fille, celle-ci vous demandera de récupérer aussi son animal favori, le petit lézard. Vous partirez ensuite en quête du petit garçon et de son gentil crocrodile. Cette fois ce sont des bébés mutants qui vous poursuivent. Méfiez-vous du sorcier, sa peau est à l'épreuve des balles et ses pouvoirs lui permettent de traverser les murs. Quant aux aimants, ils ne vous causeront aucun dommage mais vous empêcheront de tirer. Pour vous en débarasser, il vous faudra changer d'étage. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à retrouver la mère, tout en évitant les serpents et les armes magiques qui volent à votre poursuite. Un bon jeu d'action, aux graphismes très réussis. (Disquette Broderbund Software pour *Apple II.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 440 F environ

SAMY LIGHT FOOT

Ça bouge !

De prime abord, *Samy Light Foot* ressemble à un banal jeu d'escalade, éternel remake de *Donkey Kong*. Mais ne vous laissez pas abuser par cette première impression. En fait, cette cartouche possède des qualités certaines. Tout d'abord, il vous faut sauter de trampoline en plate-forme, de plate-forme en trapèze et ainsi de suite, tout en évitant des ballons aux trajectoires imprévues. Puis vous passez sous des ascenseurs qui montent et descendent, au risque de vous écraser, tandis que le sol menace de s'écrouler sous vos pas ; vous devez ensuite sauter sur les monte-charges avant d'atteindre un tapis roulant sur lequel il faut vous engager sans hésitation : si vous faites la moindre pause, vous êtes mort. Le troisième tableau vous met aux prises avec des petites balles aux rebonds imprévisibles et avec des barres qui s'élèvent et s'abaissent régulièrement : seule la sûreté de vos gestes assurera votre survie. Mais avant d'en arriver là, vos vies de réserves auront sans aucun doute été épuisées... (Cartouche Sierra Vision pour console *Coleco*).



Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 400 F environ

BUMP'N'JUMP

Un vrai massacre

Pour les fanatiques de courses automobiles, voici *Bump'n'Jump*, un véritable parcours-massacre : plus vous projetez de concurrents sur le bas-côté, plus vous marquez de points. Mais il faut en même temps éviter soi-même les obstacles, rétrécissement de la chaussée, chars, camions, et surtout rivières, qu'il faudra franchir en sautant, parfois en rebondissant sur une portion de route émergeant de l'eau. Pour réussir ces sauts, un parfait calcul de la longueur de ceux-ci est obligatoire, sinon c'est la noyade...



Bump'n'Jump peut être utilisé avec l'extension module Turbo. Il propose quatre niveaux de difficulté, pour un ou deux joueurs. (Cartouche Coleco pour console *Coleco* et *Adam*).

Type : course de voitures
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 420 F environ

Suite page 36



Possibilités d'évolution vers un système semi-professionnel :

• EXELMODEM permettant de transformer l'EXL 100 en un système très puissant, utilisant notamment les télécommunications (banques de données, télé-chargements...).
• EXELMEMOIRE : extension mémoire CMOS RAM 16 K non volatile, en cartouche, permettant de garder toute information pendant 20 mois au minimum.
• Extension port parallèle (type Centronics) et série (type RS 232 C) pour connecter l'imprimante de votre choix.
• Unité de disquette 3,5 pouces disponible dès 1985 pour compléter votre Système EXL 100.

Caractéristiques de l'EXL 100

• 8 couleurs de base mixables à l'infini.
• Graphisme très hautes performances, 320 points × 250. 80.000 pixels, tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
• EXELBASIC inclus (ROM 32 K) très complet, puissant et simple, possédant d'excellentes instructions graphiques.
• 2 micro-processeurs 8 bits micro-codés (TMS 7020 et TMS 7041).
• Horloge de 4,9 Mhz.
• 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.
• 8 K de mémoire morte pour le moniteur-résident + 32 K sur ROM Basic.
• Mémoire morte extensible de 32 K.
• Clavier AZERTY accentué, 61 touches mobiles, simples et agréables, dont 4 touches éditeur pleine page.
• Transformateur intégré à l'unité centrale avec fusible de protection.
• Logiciels enfichables sous forme de module ROM extra-plat.
• Interface magnétophone cassette (prise DIN). Utilisation possible de tout lecteur-enregistreur du commerce.

Pour tous renseignements complémentaires, adresser ce coupon-réponse à la sté VECTRON, 73, rue du Cherche-Midi 75006 Paris. Tél : (1) 549.14.50

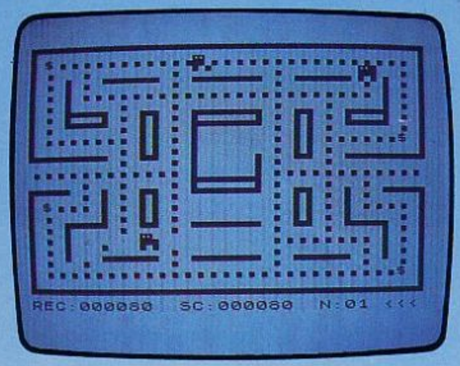
Nom
Adresse

HUGUES / MASSÉ

CROCKY

La grande bouffe

Vous voici transformé en crocky, condamné à manger constamment pour survivre. Vous errez dans un labyrinthe où sont disséminées de nombreuses friandises succulentes qui ne demandent qu'à être avalées goulûment. Mais ce labyrinthe, malheureusement pour vous, est peuplé de quatre fantômes qui veillent sur le domaine. Chacun a son caractère et il faudra apprendre à le connaître. Le premier est féroce et vous poursuivra sans relâche. Le second, plus méthodique, préfèrera se mettre dans un recoin pour tenter de vous surprendre. Si le troisième est peureux, il peut parfois retrouver du courage et se lancer à votre poursuite. Quant au quatrième, son caractère est indéfinissable : tour à tour pleutre et téméraire, il pourra vous réserver de désagréables surprises. Pour venir à bout de ces fantômes au suaire plutôt coriace, il faudra avaler des super-vitamines qui vous permettront de les croquer et de vous



déplacer deux fois plus vite. Ce jeu classique, de type *Pac-Man* comme vous l'avez sans doute reconnu, est servi par un graphisme agréable. Il constitue l'un des meilleurs jeux de ce genre pour cette machine. (Cassette Loriciels pour *ZX 81, 16 K.)*

Type : *arcades*
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : aucun
Prix : *100 F environ*

TRI-JEU

Rien ne va plus !

Connaissez-vous Monte-Carlo et son paradis fiscal, sa mer bleur d'azur et ses palmiers ou encore son casino dont la réputation est célèbre dans le monde entier ? N'avez-vous jamais eu envie de le fréquenter le temps d'une nuit ? Dans la grande salle vous trouverez tous les jeux de casino. Mais les plus attrayants restent sans conteste, les machines à sous avec l'incessant crépitement des pièces de monnaies et des sonneries annonçant les gains de





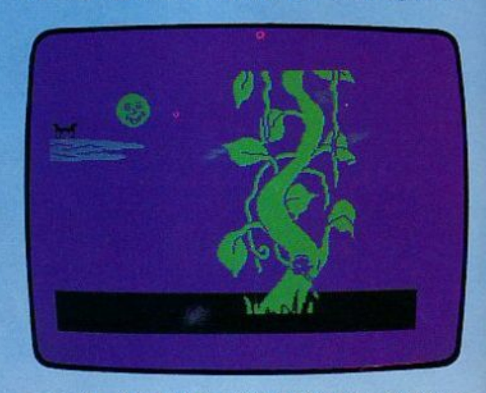
chaque joueur. Vous rencontrerez une foule de personnes toutes mordues par le jeu et prêtes à perdre ou à gagner des fortunes considérables.
N'avez-vous jamais eu envie de tenter votre chance ? Pourquoi ne pas risquer quelques dollars avec le micro-ordinateur *Apple II*, qui reste très intègre et vous restituera les sommes perdues en fin de partie ?
Le thème du Jack-pot n'est pas original, à présent chaque micro-ordinateur possède un logiciel de ce type. Mais *Tri-jeu* est d'une excellente qualité graphique. Avec un moniteur couleur, vous serez sans aucun doute séduit par la beauté des symboles utilisés par l'ordinateur.
Ce programme est très bien réalisé, vous visionnerez avant de jouer tous les cas possibles, ainsi que les différentes combinaisons gagnantes. Un logiciel à posséder absolument. (Disquette Ediciel pour *Apple II, IIe et II + .)*

Type : *jeu de casino*
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : *450 F environ*

JACK AND THE BEANSTALK

La mauvaise graine

Connaissez-vous l'histoire du pauvre Jack ? Souffrant de famine, sa mère et lui ont décidé de vendre leur seul bien, leur vache. Jack se rend donc au marché. Mais au lieu de l'échanger contre des espèces sonnantes et trébuchantes, il ne ramènera à la maison que quelques graines de haricots magiques. Folle de rage, sa mère les jette par la fenêtre. Mais qu'elle n'est pas leur surprise en découvrant le lendemain, à la place des graines, une gigantesque tige de haricot qui monte jusqu'aux cieux. Prenant son courage à deux mains, Jack décide de réparer sa « bêtise » et de grimper à la tige pour savoir jusqu'où elle mène. Mais l'entreprise s'annonce périlleuse. Des araignées le guettent au sol et un vol de canards inconscients risque de le faire tomber. Prenez bien garde que notre ami ne pose pas un pied dans le vide, une chute mortelle s'en suivrait. Arrivé tout en haut, Jack va découvrir le château d'un ogre géant qui, heureusement, dort à poing fermé. N'allez surtout pas le réveiller, il ne ferait qu'une bouchée de notre petit jack. Mais ce château contient aussi de fabuleuses richesses qui mettront Jack et sa famille à l'abri du besoin jusqu'à la fin de leurs jours. Vous allez l'aider à récupérer tous ces trésors. Mais attention, de nombreuses créatures inquiétantes



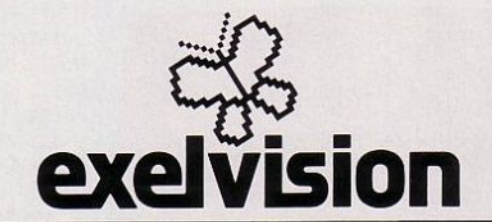
rodent, et il faudra les éviter ou vous en débarrasser grâce à la bombe de défense dont vous êtes muni. Ce jeu d'action, particulièrement difficile, est servi par un graphisme de haut niveau, surtout dans le château. (Cassette Thor Software pour *Spectrum 48 K.)*

Type : *action*
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : *95 F environ*

NIGHT GUNNER

Sous les projecteurs

Voici une nouvelle et difficile mission que vous confie le commandant de votre base. Vous allez devoir bombarder l'un des centres stratégiques du pays contre lequel vous êtes en guerre. Mais vos ennemis ne l'entendent pas ainsi et dès votre arrivée toute l'escadrille de chasse est prête à vous accueillir. Vous allez vous retrouver sous le feu croisé de leurs canons. Outre les avions, vous devez aussi détruire des bar- ▶



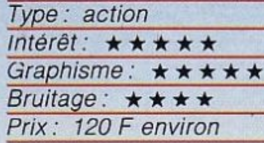
Où trouver l'EXL 100 près de chez vous

01 **Bourg-en-Bresse,** Domica, 60, rue Charles Robin
01 **Oyonnax,** Dr mica, 38, rue Brillat Savarin
02 **Laon,** France Vidéo, 24, Place Victor Hugo
02 **Saint-Quentin,** Ets C net, 21, rue Victor Basch
06 **Cagnes-sur-Mer,** Pu fo Micro, 5, av Cyrille Besset
06 **Cannes,** Miguel Photo Vidéo, 41, rue d'Antibes
06 **Cannes-la-Bocca,** Onde Informatique Maritime, 28, bd du Midi
06 **Cannes-la-Bocca,** Evolution 2000 C Cal Rallye Quartier Minelle
06 **Nice,** Cinéfoto, 24-26, av Notre Dame
06 **Nice,** FNAC, 24, av Jean Médecin
06 **Nice,** Mads'6, Espace Grimaldi
07 **Annonay,** Domica, 23, rue de Tournon
08 **Givet,** Galeries Mosanes, 29, rue Oger
11 **Carcassonne,** I Elec, 8, rue de la Liberté
13 **Aix-en-Provence,** Argente Informatique, Cité Cial "Les lierres", Avenue Gaston Berger
13 **Aix-en-Provence,** Méditerrannée Informatique, 20, rue de la Couronne
13 **Aix-en-Provence,** Micro Informatique Conseil, 8, place des Prêcheurs
13 **Marseille,** A J Informatique, 4, rue Antoine Pons
13 **Marseille,** Calculs Actuels, 111, rue Paradis
13 **Marseille,** Delta Loisirs, 84, av Jules Cantini
13 **Marseille,** FNAC, Centre Bourse
13 **Marseille,** I L C., Centre Commercial "Le Merlan"
13 **Marseille,** I L C., 28, bd de la Libération
13 **Marseille,** MD Système, 59, rue du Dr Escat
13 **Marseille,** SMIA, 33, av Jules Cantini
17 **La Rochelle,** Microlude, 44, rue St Yon
19 **Brive,** Vidéomatique, 5, rue des Carbonnières
22 **Guingamp,** Librairie des Ecoles, 6, rue Notre Dame
22 **Prelan-le-Petit,** Ets Mauny 12, rue Rouairies
22 **St Brieuc,** Cefica, 16, rue de Gouedic
26 **Valence,** Domica, 215, av Victor Hugo
26 **Valence,** Photo Service Valence, 24, av Victor Hugo
27 **Evreux,** Ilsa, 7, rue de Verdun
27 **Vernon,** Vernon Micro, 107, rue Carnot
29 **Brest,** M I C., 143, av Jean Jaurès
30 **Nîmes,** Domica, 134, rue d'Avignon
30 **Nîmes,** Discount Informatique Service, 4, place du Maréchal Foch
30 **Nîmes,** Ecritoire Bureautique, 20, rue Bourdaloue
31 **Toulouse,** FNAC, 1 bis, promenade des Capitouls
31 **Toulouse,** Gaubert Dourdoigne, 68 bis, av des Minimes
31 **Toulouse,** Micro Laser 23, rue du Languedoc
31 **Toulouse,** M.O.I., 16, rue de Nice
31 **Toulouse,** Omega, 2, bd Carnot
33 **Bordeaux,** Aquitaine Onde Maritime, 257 rue Judaïque
33 **Bordeaux,** Cieso, 3, rue de la Concorde
33 **Bordeaux,** Delso, 25, rue Lajarte
34 **Béziers,** M.L.T.R., 21, av de la Marne
34 **Béziers,** Sedukta, Centre Commercial Béziers II
34 **Montpellier,** Informatique 2000, "Le Triangle", place René Devic
34 **Montpellier,** Micropus, 15, bd Gambetta
34 **Montpellier,** Sibel, 8, rue Leenhardt
34 **Sète,** Bureau Organisation, 15, quai du Maréchal de Lattre-de-Tassigny
35 **Noyal-sur-Vilaine,** Ordiface, Route de Paris
37 **Chinon,** Micro Informatique Loisirs, 30, rue du Fg Saint-Jacques
37 **Tours,** Informatique du Val de Loire, 104, rue Michelet
37 **Tours,** Présent du Futur 21-23, rue du Change
38 **Grenoble,** Dom Alpes, 45, av Alsace-Lorraine
38 **Grenoble,** FNAC, 3 Grand Place
42 **Saint-Etienne,** Forez Informatique, 46, rue Gambetta
42 **Saint-Etienne,** Forez Informatique, 6, rue des Frères Chappe
44 **Nantes,** Silicone Vallée, 87 quai de la Fosse
44 **Nantes,** Silicone Vallée, 5, rue Lekain
44 **Saint Herblain,** Micromanie, 8, av des Thébaudières
44 **Saint Nazaire,** Maison de la Presse
49 **Angers,** Silicone Vallée, 5, rue Boisnet
49 **Cholet,** Cholet Informatique, 22, rue du Puits de l'Aire
50 **Reims,** La clé de sol, 2, rue de l'Etape
50 **Reims,** Popson, 9, rue de l'Arbalète
53 **Laval,** M I L, 1 rue Saint-André
54 **Nancy,** Elec 3, 23, rue St Dizier
54 **Nancy,** Point Informatique, 9 rue des Michottes
54 **Nancy,** Precilba, 96, rue Stanislas
57 **Metz,** Elec 3, 6 Place des Paraiges
57 **Metz,** FNAC Centre St Jacques, rue Tête d'Or
57 **Metz,** Micro Boutique, 1-3, rue Paul Besançon
57 **Metz,** Micro Metz, 19, rue de la Fontaine
57 **Thionville,** Boutique Informatique, 14, rue Joffre
57 **Thionville,** Electronique Center 160, rue de l'Ancien Hôpital
57 **Thionville,** Thuillier & Cie, 4, rue de l'Equerre
59 **Douai,** Douai Futur Informatique, 28, rue Saint-Jacques
59 **Douai,** Popson, 58, rue de la Mairie
59 **Douai,** Protec Phonie, 9, rue Saint-Jacques
59 **Dunkerque,** Gil Informatique, 21 rue P Machy Rosendael
59 **Dunkerque,** Pigache Hifi, 72, rue du Pt Wilson
59 **Dunkerque,** Ets Rouvroy 50, bd Alexandre III
59 **Lille,** Ets Boulanger, 253, rue Gambetta
59 **Lille,** FNAC, 9, pl du Général de Gaulle
59 **Lille,** Popson, 99, rue Nationale
59 **Valenciennes,** Dynamic Hifi, 131, rue de Lille
59 **Valenciennes,** Popson, 11 avenue Clémenceau
59 **Villeneuve d'Ascq,** Micro Puce, 15, Chaussée de l'Hôtel de Ville
59 **Villeneuve d'Ascq,** Temps X Kossy C Cial Villeneuve II
61 **Alençon,** Electronique 61000, Z I N, rue Lazare Carnot
62 **Arras,** Espace Hifi, 18, rue Wasquez Glasson
62 **Arras,** Popson, 74, rue Gambetta
62 **Billy Montigny,** Billy Electronique, 163, route Nationale
62 **Boulogne-sur-Mer,** Sellier Electronique, 10, rue Folkstone
62 **Boulogne-sur-Mer,** X I S., 110, route Nationale
62 **Lens,** Cuvelier Services, 15, rue Eugène Bar
62 **Lens,** Lens Micro Informatique, 24, rue Jean Lestienne
62 **Saint-Omer,** Pennequin Informatique, Rue des Beguines
63 **Clermont-Ferrand,** Domica, 53, rue Bonnabaud
63 **Clermont-Ferrand,** FNAC, Centre Jaude
63 **Clermont-Ferrand,** Société Cadi, 40, rue Blatin
63 **Clermont-Ferrand,** Neyral Informatique, 3, boulevard Desaix
65 **Odos,** Micro Pyrennées, 10, Impasse du Muguet
67 **Strasbourg,** Dom Alsace, 5, rue des Frères
67 **Strasbourg,** FNAC, Centre Commercial Maison Rouge
67 **Strasbourg,** Popson, 15, rue des Francs Bourgeois
68 **Colmar,** FNAC, 1 Grande Rue
68 **Mulhouse,** FNAC, 1 place Franklin
68 **Mulhouse,** 2 H Informatique, 52, rue Futerberger
69 **Lyon,** Dom, 63, passage de l'Argue
69 **Lyon,** Dom, 274, rue de Créqui
69 **Lyon,** FNAC, 62, av de la République
69 **Lyon,** Lyon Computer 313, rue Garibaldi
71 **Autun,** S.M.B., 23, rue de Paris
71 **Chalon-sur-Saone,** Microcal Domica, 22, quai de la Poterne
74 **Annecy,** FNAC, 18, rue Sommeillers
75 **Paris 1er,** FNAC Forum, 1 rue Pierre Lescot
75 **Paris 4e,** BHV Rivoli, 52, rue de Rivoli
75 **Paris 6e,** FNAC Montparnasse, 136, rue de Rennes
75 **Paris 6e,** Vectron, 73, rue du Cherche Midi
75 **Paris 8e,** FNAC Etoile, 26, avenue de Wagram
75 **Paris 9e,** Le Jeu Electronique 35, rue St Lazare
75 **Paris 9e,** JCR Electronique, 58, rue Notre Dame de Lorette
75 **Paris 9e,** Micro Shop, 6, rue du Chateaudun
75 **Paris 10e,** Librairie Parisienne, 43, rue de Dunkerque
75 **Paris 11e,** Pitb, 25, rue Neuve des Boulets
75 **Paris 11e,** Vismo, 84, bd Beaumarchais
75 **Paris 12e,** Vismo, 22, bd de Neuilly
75 **Paris 13e,** Pitb, 11 rue Chevalet
75 **Paris 15e,** Angenault Services, 23, rue des Volontaires
75 **Paris 18e,** Pitb, 105, rue Marcadet
76 **Dieppe,** Electrodom, 9 rue Lemoyne
76 **Dieppe,** Vidéo Club Saint Jacques, 99, rue de la Barre
76 **Le Havre,** Ferry Le Pierre, 132 cours de la République
76 **Rouen,** Amir 50, rue de Fontenelle
76 **Rouen,** Popson, 43, rue des Carmes
77 **Chelles,** MTM, 20, av du Maréchal Foch
78 **Le Chesnay,** Club Center Auditorium, 9 rue de Versailles
78 **Versailles,** Micro 78 Informatique 2 bis, rue Saint Honoré
78 **Versailles,** Pitb, 12, av du Général Pershing
79 **Bressuire,** SLE Passage de la Poste
80 **Amiens,** Popson, 110, bd du Maréchal de Lattre-de-Tassigny
81 **Albi,** Open, 3, rue des Foissants
83 **Hyères,** Emmatronic 2000, Le Pyanet
83 **Toulon,** Phonola, Centre Cial Grand Var
84 **Avignon,** Amblard, 10-14, rue du Portail Matheron
93 **Villemonble,** Electronique Feller, 51, rue de la Montagne Savart
94 **Boissy-Saint-Léger,** SAT Electronique, Centre Cial Boissy II
94 **Créteil,** Centre Vidéo Location, 79 rue du Général Leclerc
94 **Vincennes,** CDE 158, av de Paris
98 **Monaco,** Micro Tek 2, bd Rainier III
98 **Monaco,** Micro Tek 21, rue Princesse Caroline



L'informatique facile à vivre

rages de dirigeables. Une fois cette première défense franchie, n'allez surtout pas vous imaginer que tout est gagné. La D.C.A. ennemie vous guette et avez fortement intérêt à ne pas adopter un vol trop régulier. D'ailleurs, si vous volez trop longtemps à la même altitude et dans la même direction, vous risquez fort de vous faire repérer par les projecteurs de poursuite et vous aurez à subir une véritable avalanche de tir. Une fois ce danger surmonté, ajustez bien votre tir et faites sauter le centre ennemi.
Parce que vous avez fait preuve de courage et de tenacité, dès votre retour à la base, vous aurez l'honneur de vous voir confier immédiatement une autre mission aussi périlleuse. Il existe ainsi trente objectifs tous différents et vous risquez d'y passer un certain temps avant de les atteindre tous. Le graphisme 3D ajoute encore au plaisir du combat dans ce jeu d'action difficile. (Cassette Digital Intégration pour *Spectrum 48 K.)*

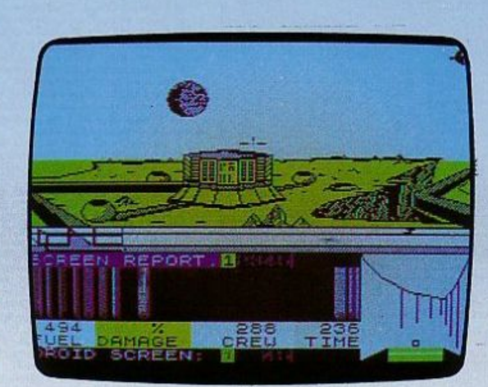


Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 120 F environ

PSYTRON

Saboteurs

Votre tâche consiste à surveiller l'ensemble des installations de la base spatiale Betula 5. C'est une base assez vaste comprenant onze bâtiments différents. Au début, vous contrôlez des Droïdes. Ils ont pour but de détruire au plus vite les robots saboteurs infiltrés dans la base. Ceux-ci cherchent à faire sauter les canalisations d'air pressurisé, ce qui occasionne ainsi d'importants dégâts dans les bâtiments. Il faudra les localiser à l'aide de vos radars et les intercepter avant qu'ils ne puissent commettre leur horrible méfait. Si vous réussissez à réalisez une moyenne de 50 % de réussite au cours de vos cinq dernières missions, vous monterez en grade et en responsabilité.





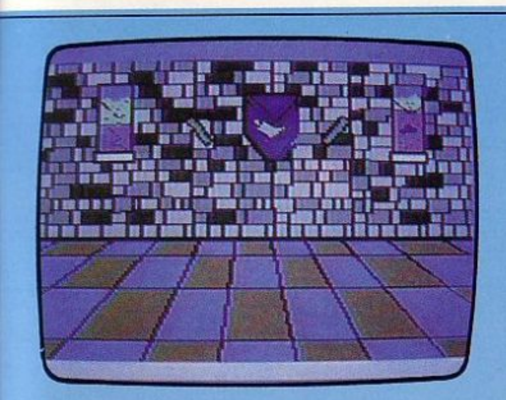
Vous dirigez maintenant la défense aérienne. Ce n'est pas une mince affaire car les soucoupes volantes attaquent simultanément à plusieurs endroits de la base. Vous devez les détruire avant qu'elles n'aient eu le temps de lacher leurs bombes sur les bâtiments. En montant encore en grade, vous aurez à faire face à des problèmes toujours plus complexes. Ainsi, au troisième niveau, vous devez vous occuper simultanément des saboteurs et des soucoupes volantes. Au quatrième niveau tout en continuant à défendre la base, vous devez vous préoccuper des dommages occasionnés et envoyer au plus vite des équipes de réparation. Au cinquième niveau, vous aurez en plus à réapprovisionner la base de tout ce dont elle pourrait manquer. Enfin, dans le combat final, vous devez continuer toute votre gestion mais les attaques de l'ennemi se feront encore plus violentes et plus précises.
Psytron est l'un des meilleurs jeux réalisés pour *Spectrum* à ce jour. Si le premier niveau est abordable pour tout joueur, les niveaux suivants s'avèrent difficiles à maîtriser. Grâce au splendide graphisme en 3D, impossible de ne pas se sentir concerné par la défense de Bétula 5. Un must. (Cassette Beyond pour *Spectrum 48 K.)*

Type : action et stratégie
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 120 F environ

4e DIMENSION

Désigné volontaire

Dans la base ultra-secrète d'Oméga, un savant vient de mettre au point une machine qui devrait permettre à l'homme de voyager dans le temps. Malheureusement aucun essai réel n'a pu être tenté à ce jour. Il faut à présent un volontaire pour cette expérience au succès incertain. Par le plus grand des hasards, vous êtes désigné. La première date à atteindre est toute proche et ne pose aucun problème. La seconde tentative est beaucoup plus lointaine. D'un seul coup la machine infernale se dérègle et vous voilà à présent enfermé

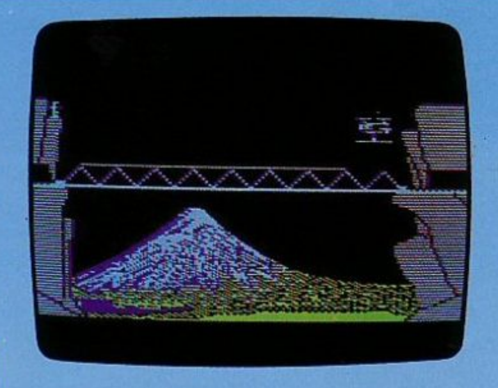


dans un château datant du Moyen Age. Vous explorez cette étrange forteresse aux immenses salles vides lorsque tout à coup, vous vous retrouverez nez à nez avec un monstre terrifiant. Vous saisissez au plus vite une épée fixée au mur et combattez cet étrange créature. Si vous sortez vainqueur de cet impitoyable combat, un autre monstre apparaîtra et ainsi de suite durant cinq combats. Vous serez ensuite téléporté dans un vaisseau spatial du XXVII[e] siècle. Il faudra encore combattre les cinq guerriers mutants qui gardent les abords de la pièce où se trouve votre machine. La variété des monstres qui apparaissent au cours des deux tableaux et la musique qui accompagne chaque combat rendent ce logiciel fort attrayant. (Cassette Sprites pour *Commodore 64.)*

Type : Action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 120 F environ

MINIT MAN

Le pont de l'enfer



Vous venez de subir une attaque dévastatrice de vos ennemis. Leurs bombardements répétés ont réussi à détruire le pont. Or ce pont est capital. Il doit permettre à vos trains d'apporter à la base des missiles destinés à détruire les installations ennemies. Heureusement, vous possédez de quoi réparer le pont. Vous bondissez dans votre hélicoptère et commencez à transporter les pièces. Il faudra éviter les tirs des ennemis qui ont réussi à grimper sur les toits. Une fois parvenu près du pont, il faudra ajuster la pièce avec précision. Si un décalage se produisait, la pièce tomberait dans le ravin et vous n'auriez plus qu'à aller en chercher une autre. Quand vous aurez fini de réparer le pont, le train, qui n'attendait que cela, viendra déposer un missile au silo. Il faudra alors poser votre hélicoptère sur le toit du silo et descendre au rez-de-chaussée pour activer la mise à feu. Mais vos ennemis ont déjà débarqué des robots destinés à vous gêner dans votre entreprise. Ils sont particulièrement résistants et plusieurs coups au but sont néces-

saires pour les détruire. Même en pièces, ils sont encore dangereux car ils dissimulent dans leurs entrailles une bombe explosant au moindre contact. L'aventure ne sera donc pas aisé, d'autant qu'il faut trois missiles pour détruire les installations ennemies et tout cela en temps limité. Si vous réussissez, vos adversaires vont se reprendre et attaquer avec encore plus de moyens. Il sera alors de plus en plus périlleux de mener à bien votre mission d'autant que le temps imputé sera écourté. Ce jeu d'action difficile et varié est bien servi par un graphisme agréable. (Disquette Penguin Software pour Apple II.)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 265 F environ

TARZAN

Lui groggy, moi très fort

Enfin le voilà ! Dans le panthéon des jeux vidéo, un piédestal lui était réservé depuis longtemps, sans que jamais il l'occupât. *Pitfall, Congo Bongo, Jungle Hunt,* autant de jeux qui évoquaient le héros d'Edgar Rice Burrough mais ne le mettaient pas en scène directement. Affaire de droits ? Sans doute... Nous sommes au cœur de la jungle. Tarzan attend prêt à bondir. Un gorille noir surgit, se jette sur lui et s'apprête à le



loger entre ses bras puissants. Paf ! Tarzan riposte. Le grand singe est groggy pour quelques secondes. Notre héros en profite, escalade un baobab, saute de liane en liane, survole rivières et marais où rôdent serpents et crocodiles, va, court, vole et ne mange que les appétissantes bananes qui passent à sa portée. Son but : délivrer Cheetah, capturée par les hommes blancs ; le pauvre animal se morfond dans une cage juchée en haut d'un mât. Tarzan se rue sur un chasseur qui le menace d'un fusil. Re Paf ! Le chasseur s'écroule. L'homme-singe se précipite vers le mât ; une trappe s'ouvre sous ses pas, il tombe, ressort, grimpe vers Cheetah, brise la cage et



repart, accompagné cette fois de son amie qui lui signalera d'un cri perçant la présence d'autres trappes ou l'arrivée des serpents. Il doit maintenant délivrer deux singes de ses amis gardés par les gorilles noirs. Le combat est épique. Enfin, les deux gardiens tombent sous les coups redoublés de Tarzan et se font proprement dévorés par un vieux crocodile ; lui, sans perdre un instant, repart. Il a appris qu'une ancienne idole, s'est réveillée et garde prisonniers en son temple tous les singes de la forêt : lui seul peut les délivrer... (Cartouche Coleco pour console *Colecovision.)*

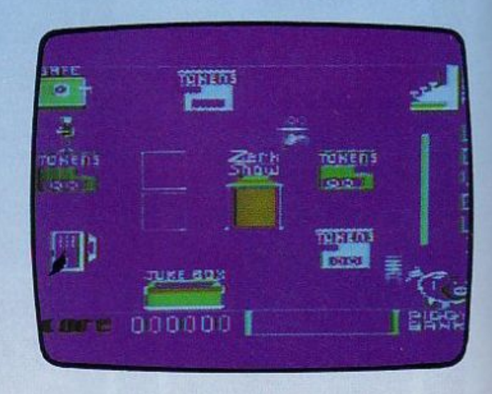
Type : action et habileté
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 500 F environ

SPARE CHANGE

Projection privée

Une nouvelle salle de jeu vient de s'ouvrir. Pour attirer de nombreux clients, elle a installé une salle de projection privée qui permet à tous les joueurs qui ont amassé un gros pactole de visionner des dessins animés. Pour avoir accès à cette salle, il suffit donc d'échanger son argent en jetons et d'accumuler suffisamment de ces derniers pour voir le rideau s'ouvrir... Tout cela ne serait pas bien difficile si d'affreux individus n'étaient pas, eux aussi, friands de ces fameux jetons. Ils courent de distributeur en distributeur, prennent leur contenu et courent le porter dans leur tirelire, allant même jusqu'à piller votre propre réserve pour aller plus vite...

Pour les distraire de leur tâche, heureusement, vous avez à votre disposition un juke box, un distributeur de pop corn et deux téléphones. Glissez une pièce dans une de ces trois machines et vous serez débarassé de vos ennemis pendant quelques secon-



des : ils ne pourront s'empêcher de danser, de manger des pop corn et ou de répondre au téléphone ! Mais n'abusez pas trop de ces subterfuges ; les distributeurs de jetons tombent en panne, s'ils sont trop utilisés et il faut alors les réparer en allant chercher de l'argent dans un coffre et en le versant dans chacun d'eux vous perdez du temps, bien sûr mis à profit par vos adversaires. Très drôle et passionnant — les voleurs de jetons sont insupportables, ce qui augmente le challenge — *Spare Change* n'est pas prêt de vous lasser : il est en effet possible de modifier de façon pratiquement infinie le caractère de vos concurrents qui deviennent plus ou moins habiles, astu-

cieux, fous, etc. Etonnant ! (Disquette Broderbund Software pour *Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix :240 F environ

FELIX IN THE FACTORY

Au fuel !

Félix est fort occupé ! Il est responsable de l'approvisionnement en gas oil du générateur de l'usine dans laquelle il travaille. Et sa tâche est loin d'être simple. Il lui faut d'abord emprunter un tapis roulant encombré de caisses, avant de grimper à des échelles pour aller chercher un bidon de carburant, qui ne se trouve jamais à la même place.
Hélas pour Félix, échelles et plate-formes sont parcourues par des monstres qui n'ont en tête que sa perte et par un rat géant, aussi féroce que rapide, aux apparitions totalement imprévisibles.
Félix peut attaquer les monstres à l'aide d'une fourche qu'il doit d'abord aller décrocher et placer sur l'une des plate-formes une dose de mort-aux-rats, en espérant que le méchant animal passera par là ! Mais tous ces objets sont encombrants, et Félix ne peut en porter qu'un à la fois. Au moment de ramener le précieux liquide, il est donc sans défense. La seule tactique est la fuite, et tout faux-pas est interdit. Une seule chute, et adieu veau, vache, cochon... Félix doit repartir chercher un nouveau bidon. Le tout en se dépêchant, car son temps est compté.



Variation sur un thème classique, *Félix in the factory* bénéficie d'une animation et d'un graphisme de très bonne facture. (Cassette Program Power pour *Electron Acorn.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 140 F environ

ROC'N ROPE

L'oiseau d'or

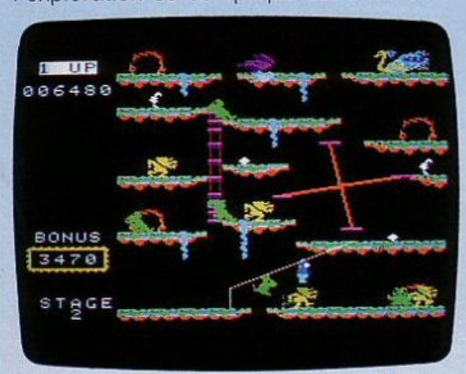
Le métier d'explorateur se révèle chaque jour plus dangereux ! Vous venez de découvrir l'oiseau d'or, qui offre la fortune. Celui-ci est pacifique, et se laisse attraper sans résistance. Il y a — vous vous en seriez douté — quelques difficultés, pour parvenir jusqu'à lui.
L'oiseau d'or se pavane en haut d'une falaise aux multiples surplombs. Pour réussir l'escalade, il faudra lancer une corde de corniche en corniche. Tout en évitant les dangers qui vous guettent. Car l'oiseau d'or habite une contrée encore inexplorée, qui est demeurée à l'âge de pierre. Des hom- ▶



mes des cavernes semblent vivre en harmonie avec des dinosaures, au moins quand il s'agit de défendre le très cher oiseau. Ils vous pourchassent avec férocité, et votre vie ne tient souvent qu'à un fil. Le plus sûr moyen de défense est la fuite, quand elle est possible. Votre lampe de poche superpuissante les aveugle un instant, mais ce n'est que partie remise.

Seuls les œufs de l'oiseau donnent le pouvoir, pendant quelques secondes, de vaincre dinosaures et hommes des cavernes.

Si le premier tableau est assez simple, l'exploration se complique dans les deux



suivants. Les défenseurs de l'oiseau se font plus dangereux, il faut utiliser une sorte d'ascenseur qui inverse le sens de la marche sans prévenir, puis éviter une cascade d'eau glacée...

Si les dangers sont multiples, l'aventure n'en est que plus palpitante. Les tableaux sont peu nombreux (trois), mais ils offrent en réalité de multiples situations qui font de *Roc'n Rope* un jeu réussi, auquel on peut jouer seul ou à deux, avec quatre niveaux de difficulté. (Cartouche Coleco pour console *Coleco*)

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 360 F environ

BUMBLEBEE

Bzzz !

Une abeille quitte sa ruche pour aller butiner des fleurs. Tâche difficile, surtout lorsque des araignées, des grenouilles la guettent, prêtes à bondir sur elle à la moindre erreur d'inattention. Mais avec un peu de chance, tout se passe bien et vous vous dites : amusant mais pas passionnant. Vous essayez maintenant de refaire la même chose mais, au lieu d'utiliser un joystick, vous entrez vos instructions par l'intermédiaire du clavier. Vous indiquez ainsi à votre abeille de voler de dix cases vers le nord puis de cinq vers l'est et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle ait butiné toutes les fleurs et soit de retour à sa ruche. Vous avez ainsi réalisé votre propre programme et peut-être votre premier programme. Puis les obstacles apparaissent ; des murs vous obligent à des manœuvres compliquées, des obstacles apparaissent puis disparaissent et il faut utiliser des instructions du type *« Si la route est libre alors passe ; sinon attends... »* et vous découvrez peu à peu la mentalité de votre ordinateur, ou du moins sa façon de raisonner. Et, à cet égard, *Bumblebee* est excellent. Tous ceux à qui l'ordinateur semble mystérieux devraient y jouer ; il prouve en effet de la manière la plus plaisante qui soit, sans jamais poser de questions directes comme la plupart des logiciels éducatifs, qu'un ordinateur raisonne de façon simple. Vous voilà tout à coup dans la peau de Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir : vous programmez sans vous en apercevoir... (Disquette Créative Software pour *Commodore 64*).

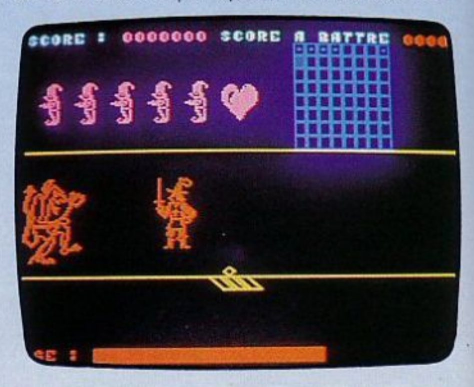


Type : éducatif
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 240 F environ

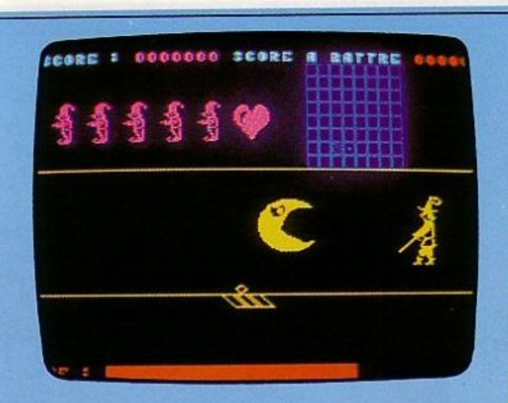
LANCELOT

Au fil de l'épée

Ce n'est pas vraiment le Lancelot de l'histoire mais un jeu d'aventure inspiré par le fameux chevalier. Notre vaillant héros revêtu pour la circonstance d'un costume de mousquetaire part à la conquête du Graal ou plutôt des Graal. Casqué, botté et armé d'une simple épée, il devra affronter



une horde de monstres lancés à sa poursuite. L'immense herse de la forteresse se referme lentement derrière lui. Il ne pourra désormais plus compter que sur lui-même et sur ses cinq petits amis les nains. Le scanner, à gauche de l'écran, vous indique la répartition des soixante quatre salles du château, disposées par groupes de huit sur huit étages. Pous passer d'un étage à



çant votre ami dans la pièce voisine. Mais méfiez-vous, les nains sont mortels, et le temps joue contre vous. Evitez si possible les combats hasardeux, enfin essayez... (Cassette audio Sprites pour *Oric 1* et *Atmos.)*

Type : aventure
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 155 F environ



ZENJI

Un cas désespéré ?

l'autre, à vous de découvrir les trappes et comme une trappe doit être ouverte ou fermée... Ne perdez pas de vue les cinq nains qui vous conduiront vers les Graal et vous indiqueront la présence des monstres. A gauche de l'écran, un cœur se met à battre dès que vous approchez d'une créature maléfique. Si en l'absence de tout danger le cœur continue à battre, c'est que le Graal n'est pas loin. Dans ce cas ne tergiversez pas et envoyez votre nain en reconnaissance. Il s'emparera du Graal que vous n'aurez plus qu'à récupérer ensuite en coin-

Imaginez un labyrinthe dont les intersections peuvent se désolidariser et tourner sur elles-mêmes, créant ainsi de nouveaux passages, en coupant d'autres. Au centre de cet entrelac de voies, un pôle magnétique diffuse de l'énergie qui s'écoulerait dans le labyrinthe entier si toutes les communications étaient établies. Vous avez deviné : votre rôle consistera à courir vers toutes les zones non irriguées pour tenter, en modifiant les circuits de passage de l'énergie, de les mettre en contact avec le centre vital. Temps limité, ennemis à éviter, champ de jeu qui croît régulièrement en cas de succès, *Zenji* séduira tous les amateurs de logique et de réflexions ; et n'oubliez pas : même dans les cas les plus désespérés il y a une solution. Il suffit de la trouver... (Cartouche Activision pour console *Colecovision).*

Type : action et réflexion
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : ★★
Prix :350 F environ



FLIP AND FLOP

Le stress !

Prenez un principe simple : sautez de case en case dans un labyrinthe en trois dimensions, des personnages sympathiques — Flip le kangourou et Mitch le singe —, et ajoutez un graphisme superbe : vous aurez un bon jeu. Versez sur l'ensemble une sauce à la *First Star* qui toutes les deux séquences retourne quasiment le champ du jeu et modifie le labyrinthe, vous obligeant à des prouesses de coordination, et lance à votre poursuite un gardien de zoo au filet volant qui lui ne se trompe jamais : vous aurez un des jeux les plus stressants du moment, un de ceux dont vous n'êtes pas prêt également de vous lasser ; trente-six niveaux vous attendent, ponctués par les shows de l'homme muscle, des lions, des clowns, etc. Alors si vous n'avez pas le vertige, sortez votre joystick de compétition. Mettez-le de travers, le bouton de tir vers l'écran et lancez-vous dans le vertige de *Flip and Flop,* vous ne serez pas déçu. (Cartouche First Star pour *Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL).*

Type : habileté
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 450 F environ

RESCUE SQUAD

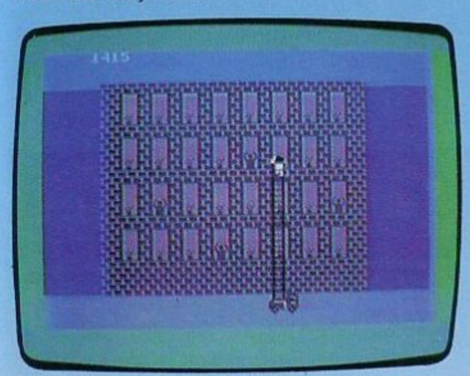
Pas de fumée sans feu

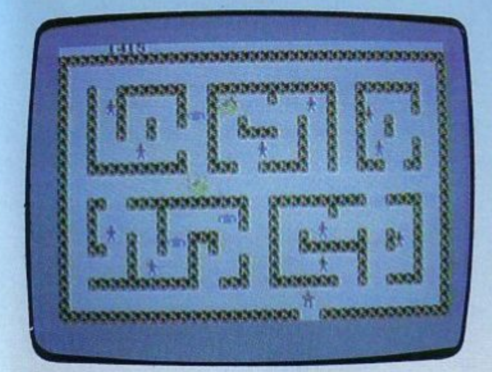
Le célèbre film catastrophe *La tour infernale* a sûrement inspiré l'auteur de *Rescue Squad.* A notre époque, où les buildings envahissent les grandes villes, la peur du feu prend une autre dimension.

Dans ce logiciel, vous aiderez un escadron de pompiers à sauver les habitants d'un gratte-ciel.

Vous devrez tout d'abord traverser une ville aux rues étroites, en évitant la circulation de plus en plus dense. Dans ce premier tableau, vous vous faufilerez entre les pavillons et les voitures des promeneurs qui roulent paisiblement sans se presser. Rendez-vous sur les lieux de l'incendie au plus vite.

Vous êtes enfin au pied de l'immeuble en feu. Après avoir sorti la grande échelle, vous allez sans perdre une seconde sauver les locataires qui des fenêtres vous font des signes désespérés. Faîtes vite car si vous tardez un peu trop, ils seront brûlés vifs ou sauteront dans le vide. Ils sont chaque seconde plus nombreux, et vous risquez rapidement de ne plus savoir où donner de la tête. Vous n'êtes pas encore au bout de vos peines car après ce fantastique exploit, vous devrez encore repartir combattre le feu. Mais cette fois-ci, le péril est encore plus grand. Restez particulièrement sur vos gardes durant l'étape qui se déroule à l'intérieur du labyrinthe.





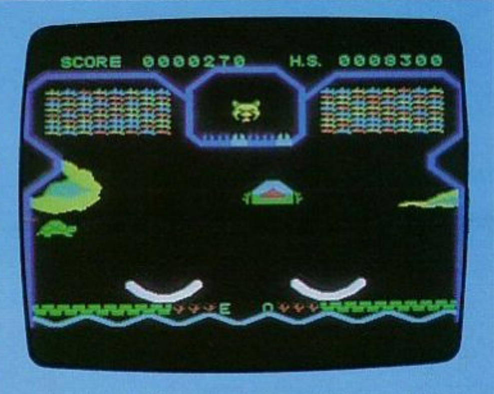
Les parties ne sont pas vraiment difficiles, mais vous vous rendrez vite compte qu'il n'est pas toujours aisé de sauver son prochain. (Cassette Muse Software pour *Commodore 64*)

Type : action
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 130 F environ

FLIPPER SLIPPER

Tilt !

Lassé des *Space Invaders* et de ses cousins germains ? Venez donc faire une partie de flipper ! C'est ce que propose *Flipper Slipper*, même si les règles et l'architecture du jeu varient par rapport au jeu de café bien connu. Ici les « flippers » qui ren-



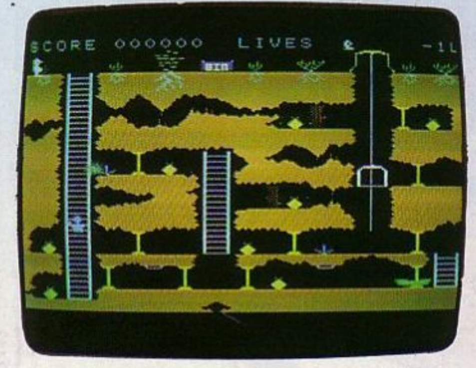
voient la balle peuvent se déplacer latéralement, et prendre trois inclinaisons différentes. Mais si vous manquez la balle, celle-ci sera perdue, quelque soit l'endroit. Il n'y a donc pas de trou central. Le tableau est simple en début de partie, puis devient plus difficile au fur et à mesure des points gagnés. Pare-choc mobile supplémentaire, vitesse de déplacement de la boule plus importante, couleur de celle-ci à accorder avec celle, changeante, du flipper.
Au début, on se contentera de chercher à renvoyer la boule inlassablement. Ensuite, on pourra la lancer dans des directions précises et lui donner de l'effet, pour récolter le maximum de points et aller à la pêche aux bonus. Un jeu intéressant, même si l'on est encore loin de la réussite des jeux d'arcades. (Cartouche *Spectravidéo* pour console Coleco)

Type : flipper
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 300 F environ

GOLDMINE

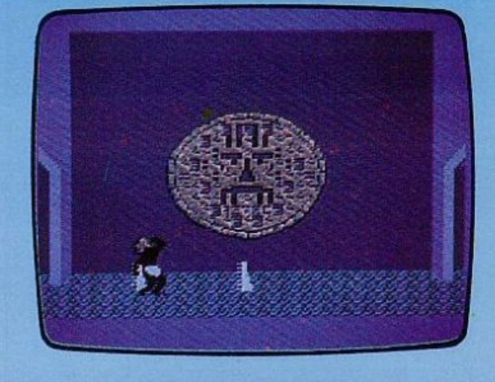
Bonne pioche !

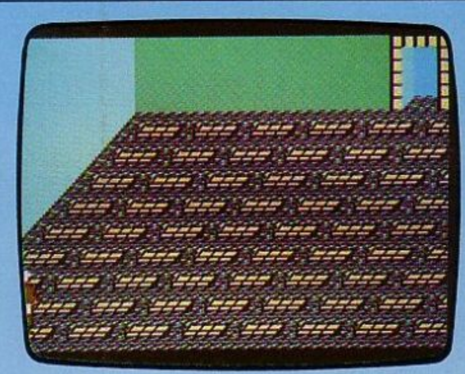
Si certains aiment passer leurs vacances au soleil, pour votre part, vous préférez passer les vôtres en Alaska. Au cours d'une de vos promenades en solitaire, vous découvrez une mine d'or abandonnée. Poussé par la curiosité, vous décidez d'y pénétrer. Quelle n'est pas votre surprise de constater que la mine continue à fonctionner. Les ▶

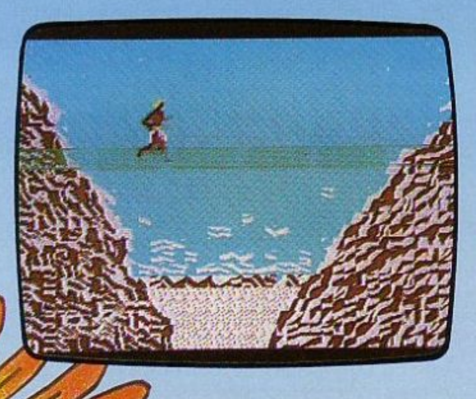


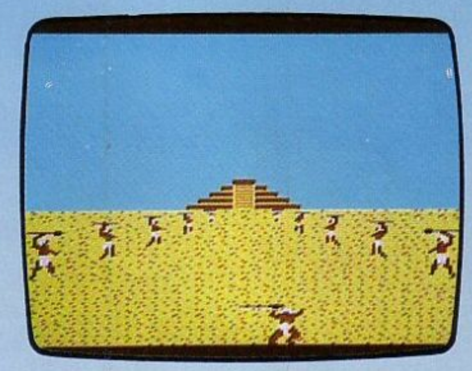
exploitants ont dû partir bien précipitement car ils ont même oublié d'emporter de nombreux sacs d'or. Or, c'est bien connu, vous n'aimez pas gaspiller. Vous décidez donc de récupérer ce fabuleux trésor. Si certains sacs sont directement accessibles, d'autres au contraire nécessiteront l'usage d'une pioche pour déblayer les éboulis qui obstruent le passage. Tout à coup, vous réalisez la cause de la désertion subite de la mine. Celle-ci est infestée de fantômes qui considèrent l'or comme leur bien et vont chercher à se débarasser de vous en vous capturant ou en vous lançant des boules de feu. Prenez garde à bien éviter les uns et les autres. L'ascenseur vous permettra de changer d'étage sans encombre, pour peu que vous ayez sauté sur la plateforme au bon moment. La mine est vaste et vous aurez fort à faire pour récupérer tous les sacs. Heureusement, vous pourrez utiliser les wagons qui continuent de rouler pour vous déplacer sans effort.
Ce jeu agréable devient assez difficile à haut niveau. (Cassette Continental Software pour *MTX 500 et 512.)*

Type : arcades
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 120 F environ









AZTEC CHALLENGE

Le bec cloué !

Avez-vous de bons réflexes ? Vraiment ? Alors essayez *Aztec Challenge*. L'action est simple : vous devez franchir un certain nombre d'épreuves dans un véritable parcours du combattant, épreuves qui ne nécessitent pas des manipulations compliquées mais une sûreté de jugement et une concentration maximales. Vous courez tout d'abord entre deux files d'Aztèques qui vous lancent des javelots tantôt à ras de terre (sautez !) tantôt au niveau de la tête (baissez-vous) ; puis ce sont les marches du temple qu'il faut gravir en évitant les pierres qui roulent. Une fois dans le sanctuaire sacré, flèches, mœllons, fosses, herses, scorpions, serpents, araignées vont tout faire pour vous arrêter ; avant d'avoir accès à la porte de sortie, vous devrez sauter de pierre en pierre sans tarder : deux flèches vous cloueront irrémédiablement le bec à la moindre tergiversation. Puis ce sont les piranhas et le pont suspendu, auquel il manque bien sûr les trois quarts des madriers (les autres sont là mais sont probablement pourris !). Tout celà est accompagné d'une musique remarquablement évocatrice, dans le pur style des grands films d'aventures, le graphisme sans être génial est honorable et certaines séquences — bonjour les piranhas — assez saignantes... (Cassette Cosmi pour *Commodore 64).*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 160 F environ

GYRUSS

En beauté

En transformant *Gyruss*, célèbre jeu d'arcades en un programme compatible avec le *Commodore 64*, Parker courait peu de risque. Quoique le thème du jeu soit déjà bien usé — la destruction de *Space Invaders* ne peut plus guère être considérée comme du dernier cri — les capacités du *C 64* donnent à cette version toute la beauté et l'agressivité de son homologue des salles de jeu. Les ruées de vaisseaux ennemis qui se mêlent dans des arabesques mortelles,



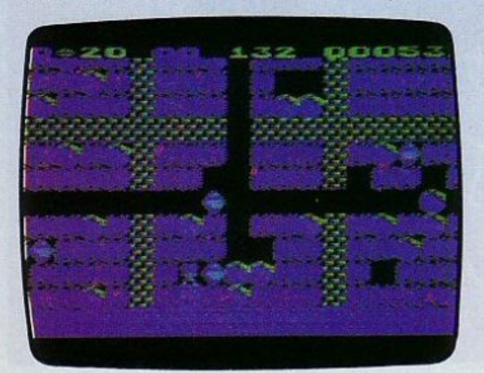
l'animation sonore remarquable, les déplacements de votre astronef, qui ne peut se mouvoir qu'en cercle autour du centre de l'écran, créent un univers impressionnant. Si vous voulez rejoindre la terre, séparée de vous par toutes les planètes de notre système solaire — qui constituent autant d'étapes mais sont vigoureusement défendues —, il ne faudra pas relâcher votre attention, ne serait-ce qu'une seconde. Hallucinant aux niveaux élevés, *Gyruss* s'impose parmi les combats spaciaux comme un des meilleurs. (Cartouche Parker pour *Commodore 64.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★★★★
Prix : 300 F environ

BOULDER DASH

Une nouvelle carrière

Fasciné par les diamants, vous n'hésitez pas à affronter les pires dangers pour les conquérir. Une nouvelle carrière vient d'être découverte, vous foncez, votre quête commence. La terre meuble ne vous pose pas de problèmes ; par contre de nombreux rochers vous barrent le passage. Inutile de vous escrimer contre eux, la seule solution consiste à passer au-dessus ou au-dessous d'eux. Mais dans ce dernier cas, prenez garde : si l'épaisseur de terre qui les sépare de vous est trop fine, ils tomberont et vous écraseront. De même, un rocher en équilibre sur un diamant peut fort bien basculer d'un côté ou de l'autre et tout broyer sur



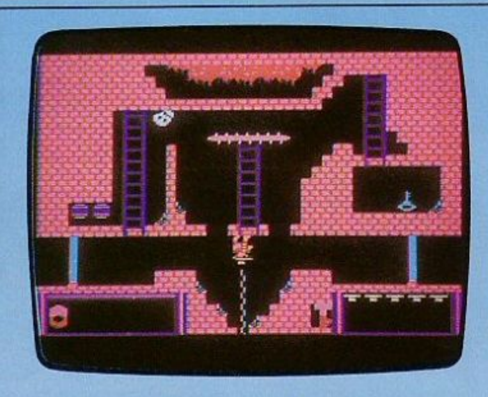
son passage. Pour pimenter l'action — comme si c'était déjà une partie de plaisir ! — papillons, amibes et mouches enflammées vous poursuivent dès qu'elles ont détecté votre présence. Alors faites vite si vous voulez accumuler suffisamment de diamants pour voir s'ouvrir un mystérieux tunnel qui vous emmènera vers la fortune... (Cart. K 7 Disq. First Star pour *Atari 600 et 800 XL*. K 7 Disq. pour *Commodore 64.)*

Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 450 F, 170 F, 320 F environ

MONTEZUMA REVENGE

Sésames et Panama

Cupidité, désir de se surpasser, passion du danger ? Qu'est-ce qui a bien pu pousser Panama Joe à pénétrer dans la forteresse de Montezuma ? Et maintenant, il est trop tard pour reculer. Cent chambres l'attendent, aux pièges mortels. Les clés des portes sont gardées par des têtes de mort, des gouffres de feu interdisent le moindre faux pas, des araignées bloquent les corridors



et les passages secrets refusent de s'ouvrir si vous ne possédez pas les sésames cachés. Peu à peu, Panama apprendra les secrets de la forteresse. Son but : le trésor fabuleux de Montezuma que personne encore n'a pu trouver. Celui qui ressortira vivant de la citadelle fera partie des meilleurs aventuriers de tous les temps. (Cartouche Parker pour console *Colecovision)*.

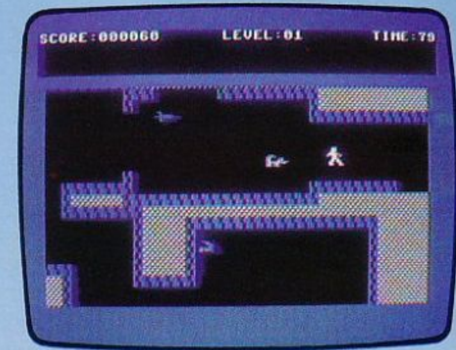
Type : action
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 320 F environ ▶



GATEWAY OF APSHAI

Sept minutes par étage

Moitié jeu d'action, moitié jeu d'aventure, ce logiciel est plein d'inattendus et de surprises. Vous faites évoluer un petit bonhomme à l'aide d'une manette de jeu dans un gigantesque labyrinthe. Vous êtes enfermé dans une sorte de forteresse composé de seize donjons dotés chacun de cinquante pièces. Vous pourrez choisir l'un des huit niveaux de jeu, ce qui vous donne plus de six mille quatre cents pièces différentes, de quoi perdre la tête. Un bon conseil, commencez par les premiers niveaux sinon les difficultés seraient trop grandes. A partir de la seconde où vous pénétrez dans ce labyrinthe, vous devrez faire preuve de réflexes et de réflexions. Il faut ramasser en moins de sept minutes tous les objets précieux se trouvant à l'étage. Sans oublier d'éviter les dangereuses trappes, et de vous perdre dans la forteresse. Lorsque vous rencontrez les chiens hargneux, saisissez une épée puis donnez-leur un bon



COCK'IN

Coq en stock

La vie de coq n'est pas tous les jours rose ! Le roi du poulailler doit aller féconder les poules, pour leur permettre de pondre des œufs d'où des poussins écloseront, protéger ces œufs des intrus qui cherchent à les manger (hérisson, rat, belette, serpent) sans oublier de se nourrir, car toutes ces activités sont fort épuisantes.

Et si notre pauvre coq ne vient pas à bout de ses nombreuses activités, et laisse gober le dernier œuf, la poule sortira furieuse, un rouleau à patisserie à la main, et s'en servira énergiquement...

Cock'in, dont le thème est original et amusant, demande des qualités de tactique : il faut savoir doser les différentes activités de notre coq. S'il ne picore pas assez, il s'affaiblit et se déplace de plus en plus lentement, ce qui le rend totalement inefficace. Mais il faut également chasser les animaux nuisibles qui sont de plus en plus rapides et rusés au cours du jeu, sans oublier de rendre visite à la poule, car un œuf doit toujours se trouver en incubation. Heureusement, pour faciliter les manipulations, plusieurs ensembles de touches sont proposés pour les quatre directions. Accompagné d'une musique qui ponctue les différentes activités du coq et les arrivées des animaux, *Cock'in* est un jeu amusant, avec un graphisme de très bonne cuvée. (Cassette Prism pour *Oric 1* et *Atmos*.)

Type : action et tactique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : 95 F environ



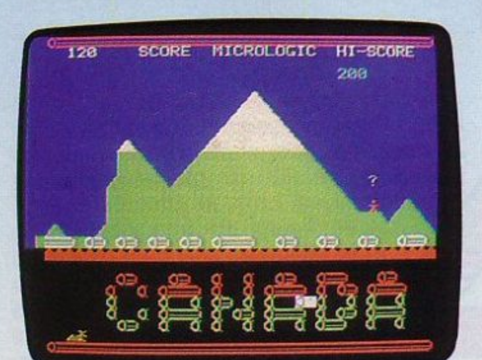
coup sur la tête avant qu'ils ne vous mordent. N'oubliez jamais que votre temps est compté, il faut faire vite, sinon vous n'arriverez pas à récupérer tous les objets.
Ce logiciel ludique est d'excellente qualité, il vous permettra de passer d'agréables moments de détente. Encore un détail : ce programme est proposé sur cartouche pour les ludophiles ne possédant pas le lecteur de disquettes. (Cartouche Epyx pour *Commodore 64.*)

Type : jeu de rôle
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 430 F environ

CANADA

Les grands espaces

Un jeu pour les amateurs des grands espaces. L'action se déroule dans le grand nord canadien, un pays au climat extrêmement rude que peu d'hommes peuvent supporter. Cependant, vous décidez aujourd'hui de revivre les aventures de ceux qui ont conquis des milliers de miles de terre vierges et hostiles. L'hiver est particulièrement long et les conditions atmosphériques sont particulièrement terribles.
Après vous être procuré l'équipement nécessaire à ce type d'expédition, vous parcourerez les plaines et les collines. Vous marchez depuis quelques jours, quand soudain vous apercevez une immense chaîne montagneuse, si haute que ses sommets se perdent au-dessus des nuages. Elle vous paraît infranchissable, mais vous ne pouvez plus abandonner si près du but. Vous vous approchez du pied de l'un des monts enneigés. Et là, surprise, vous découvrez une rivière. Il n'y a pas d'embarcation dans les parages et il faut faire vite avant la nuit. Vous devrez donc sauter sur les troncs d'arbres qui flottent sur l'eau. Mais attention, ils sont humides et très glissants. Par chance, ils se suivent les uns derrière les autres, ce qui vous évitera de faire de grands et dangereux pas. Si vous tombez à l'eau, le courant vous entraînera vers les chutes. Soyez agile, il en va de votre vie !



Un logiciel original dont la trop grande simplicité graphique ôte un peu de piment à l'action. Le personnage que vous incarnez est petit, si bien qu'on a du mal à le distinguer sur l'écran. L'adaptation de ce jeu au joystick aurait facilité les déplacements de notre héros. (Cassette Soracom pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★
Prix : 120 F environ

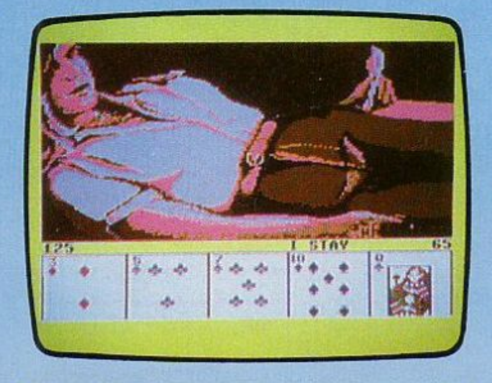
BERING

Baleine en péril

Alerte, des baleiniers sont en vue ! Ils vont pourchasser les pauvres mammifères qui n'ont que très peu de chance de survie. Or, vous incarnez l'une de ces pauvres créatures pourchassées. A vous d'échapper à vos prédateurs. La tâche est ardue car les bateaux se sont beaucoup modernisés depuis le célèbre *Moby Dick*.
Les marins sont équipés de sonars, qui permettent de repérer les masses qui se déplacent sous l'eau. Lorsque la baleine est détectée, les navires lancent leurs mines sous-marines qui explosent à différentes profondeurs. N'oubliez pas de monter respirer assez régulièrement à la surface de l'eau pour faire le plein d'oxygène. Vous devrez aussi avaler le plus possible de plancton pour vous nourrir et reprendre des forces. Au début du jeu, les navires passent en envoyant des échos sonar ; tant que les bateaux ne reçoivent aucune réponse, la baleine demeure en sécurité. Mais dès qu'un écho la heurte, les bombes commencent à pleuvoir. Pour leur échapper, fuyez le plus loin possible sans oublier que vous êtes bloqué dans une crique. ►

Un bon point pour ce logiciel au thème écologique. Cette fois on ne pourra pas reprocher au créateur d'encourager nos mauvais penchants.
Un seul regret, la commande au clavier rend les déplacements incertains (Cassette Dialog Informatique pour *Oric 1* et *Atmos*)

Type : action
Interêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 120 F environ



STRIP POKER

Au bluff

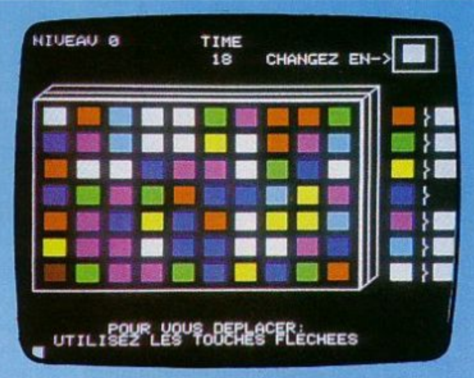
Deux jeunes femmes, Suzie et Melissa, vous proposent une partie de poker. L'enjeu : chaque joueur perdant une manche enlève un de ses vêtements. Rassurez-vous, vos adversaires ne sont pas d'un niveau très élevé et il est relativement facile d'en venir à bout : il suffit la plupart du temps d'y aller au bluff en jouant des grosses sommes. Bref, *Strip Poker* ne consolera pas les amateurs de cartes, pas plus d'ailleurs que ceux qui recherchent les sensations fortes. Seul intérêt d'un jeu comme celui-ci, amuser un instant vos invités d'une soirée (Artworx pour *Commodore 64).*

Type : simulation
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★
Bruitages : ★★
Prix : 160 F environ

COLORIC

Les couleurs de l'enfer

Un échiquier rempli de cases colorées vous nargue : en joueur rationnel et efficace vous ne pouvez vous satisfaire de cet amas de couleurs disparates. Bondissant de l'une à l'autre, vous allez toutes les repeindre de la même couleur. Ce n'est pas difficile, un tableau de concordance, sur la droite de l'écran, vous donne les codes de transmutations : toutes les couleurs, dès que vous les touchez, se changent par exemple en rose, toutes sauf une, qui se transforme en noir. Et cette couleur, qui varie au cours de la partie, va vous donner du fil à retordre. Imaginons que le rouge, si vous le touchez, devient noir, vous perdez une vie, vous essaierez donc de ne pas aller sur les cases rouges. Soudain, ce n'est plus le rouge mais le jaune qu'il faut éviter... Commence alors une course contre la montre pour éviter les mauvaises cases et sauter sur les bonnes, qui deviennent tout à coup mauvaises... L'enfer ! (Cassette Free Game Plot pour *Oric 1* et *Atmos).*

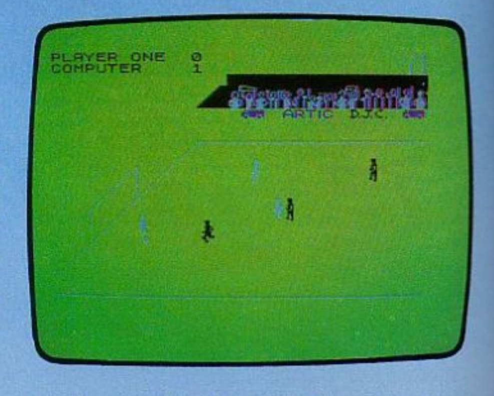


Type : habileté
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : n.c.

WORLD CUP

Marche ou dribble

En dépit de la clôture du championnat d'Europe de football et des jeux olympiques, vous allez pouvoir participer à toute une série de matchs passionnants. Chaque équipe est composée de cinq joueurs et d'un goal. Vous contrôlez en permanence le joueur qui se trouve le plus près du ballon. Si vous possédez la balle, profitez-en pour vous diriger au plus vite vers les buts opposés. Mais vos adversaires vont tout faire pour tenter de récupérer le ballon. Si vous courez la balle au pied, votre adversaire sera le plus rapide et risque de vous la reprendre rapidement. Vous allez donc devoir dribbler. Vous pouvez aussi envoyer le ballon à quelques mètres devant vous et le récupérer dans la foulée. Mais attention à ne pas conduire ainsi la balle dans les pieds de l'adversaire qui en profiterait immédiatement. Enfin, et c'est le jeu le plus intelligent, vous pouvez faire des passes à vos partenaires. Mais là aussi, évitez de vous faire intercepter le ballon. Une fois devant les buts, essayez de prendre le goal au dépourvu en dribblant et en tirant au dernier moment. Si vous tirez droit devant vous, vous avez toutes les chances que le goal ne détourne la balle en touche et tout serait à recommencer. Vous pouvez soit concourir à deux, soit représenter l'un des outsiders et tenter de battre le pays défendu par l'ordinateur. (Cassette Artic pour *Spectrum 48 K.)*



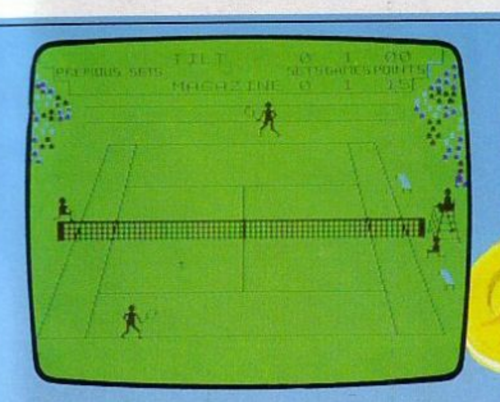
Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : 100 F environ

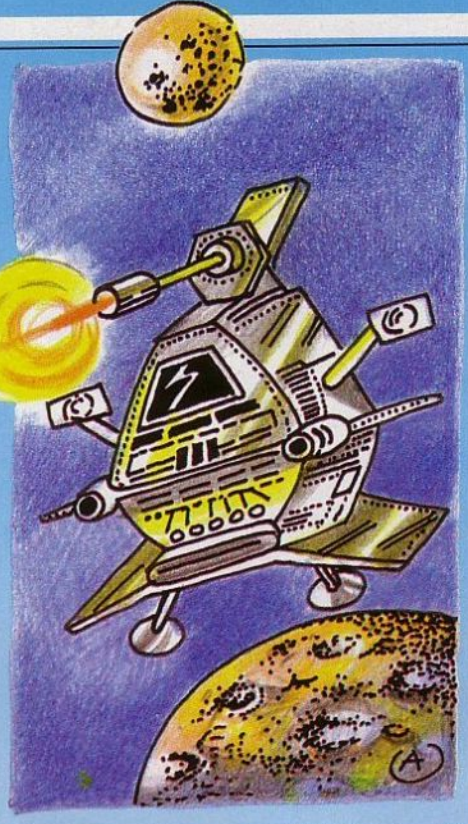
MATCH POINT

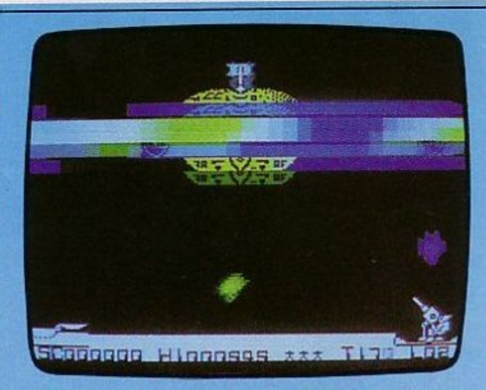
Deux sets partout

Match Point, nouveau jeu de tennis pour *ZX Spectrum,* se place résolument au niveau des meilleurs, toutes machines confondues. Le graphisme est exemplaire. Tout y est. Les spectateurs et le tableau d'affichage bien sûr, mais également l'arbitre juché sur sa chaise, les bancs réservés aux joueurs, sur lesquels ces derniers vien-









nent reprendre leur souffle tous les deux jeux, et même les ramasseurs de balles, prêts à se précipiter le long du filet.
Les règles du tennis sont scrupuleusement respectées : match en trois ou cinq sets selon le niveau, alternance des engagements, « tie break » si les deux joueurs sont à égalité six jeux partout. Et pour se forger une opinion sur les possibilités de *Match Point,* il suffit d'assister à la démonstration proposée par l'ordinateur. Il est possible de smasher, lober, « promener » l'adversaire d'un coin à l'autre du court. Pour affronter la machine en niveau « finale », un entraînement poussé est obligatoire, surtout si l'on ne possède pas de joysticks. Comme dans tous les sports, la marge de progression est importante, ce qui renouvelle l'intérêt du jeu.
Match Point, après quelques semaines seulement sur le marché, se trouve déjà en tête du hit-parade des ventes en Grande-Bretagne. Qui dit mieux ? (Cassette Psion pour *ZX Spectrum*)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 99 F environ

COSMIC CRUISER

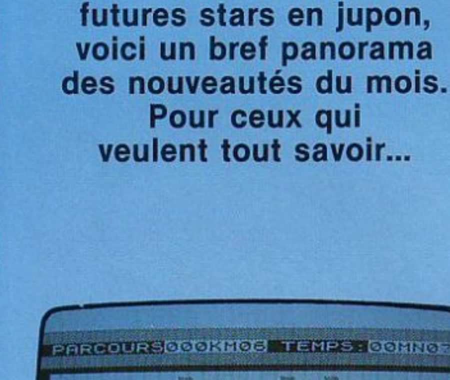
Les rescapés

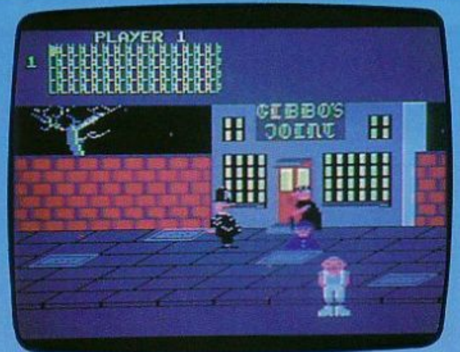
Après un raid surprise, l'Empire Rallom vient d'envahir une des stations spatiales de la Terre. A bord d'un vieux tacot de l'espace, équipé d'un unique canon, vous patrouilliez justement par là. Tout à coup, sur le canal prioritaire, un message de votre commandant vous parvient : *« délivrez coûte que coûte les rescapés de la station ».* Plus facile à dire qu'à faire... Cependant, une idée germe dans votre esprit. Certes, votre canon est incapable de percer les épais blindages des vaisseaux ennemis. Par contre, il doit être suffisamment puissant pour faire exploser les différentes portes de la station orbitale. Vous vous précipitez aux commandes de votre canon et détruisez les dites portes les unes après les autres. Armé seulement de votre courage et heureusement aussi de votre pistolet laser, vous allez explorer les différentes pièces de la station pour rechercher des survivants. Mais votre intrusion est rapidement signalée. Vous aurez à faire face à une horde d'ennemis. Vous devez tout d'abord nettoyer l'humanité de cette racaille avant de porter secours aux malheureux survivants. Un bon jeu d'action au graphisme agréable. (Cassette Imagine pour *Spectrum 48 K.*)

Type : arcades
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : 95 F environ



Cartouches célèbres sur consoles, aujourd'hui disponibles pour nos micro-ordinateurs, futures stars en jupon, voici un bref panorama des nouveautés du mois. Pour ceux qui veulent tout savoir...

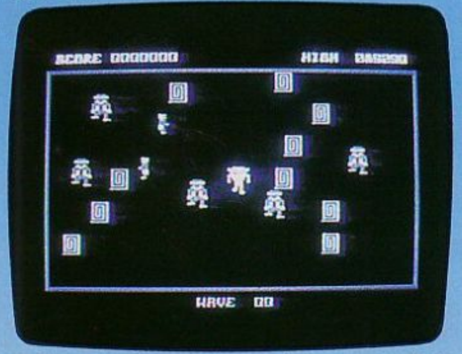




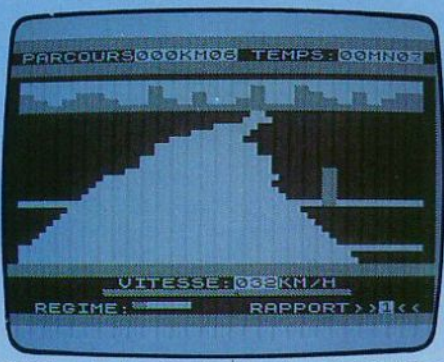
Bozos's night out : Bozo doit rentrer chez lui après avoir bu une quantité invraisemblable de jus de fruit. (K7 Taskset LDT pour *Commodore 64*. Prix : 110 F. Intérêt : ★★)



Cavern Fighter : tentez de vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et de détruire leurs installations. Un jeu qui exige une bonne dose de sang froid... (K7 Bug Byte pour *Spectrum* 48 K. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★★)



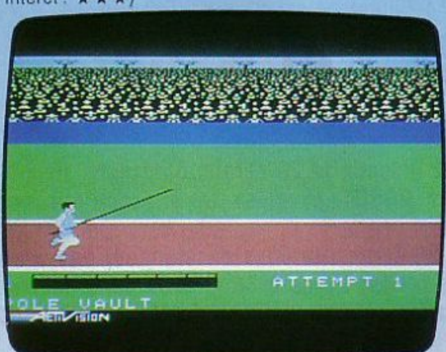
Cybotron : combattez sans perdre une seconde les nombreux envahisseurs qui apparaissent sans cesse à l'écran. (K7 Anirog pour *Commodore 64*. Prix : 120 F. Intérêt : ★★★)



3 D Formule 1 : arriverez-vous au bout du circuit sans vous retrouver dans le décor ? Pour les fanatiques du volant seulement. (K7 Ere Informatique pour *ZX 81* 16 K. Prix : 90 F Intérêt : ★★★)



Decathlon : principe hyper connu mais graphisme et animation décevants par rapport aux productions actuelles. (K7 Ocean pour *Commodore 64*. Prix : 140 F. Intérêt : ★★)



Decathlon : version très attendue du célèbre jeu d'arcades, cette cartouche bénéficie des capacités de la *Colecovision*. (Cartouche Activision pour console *Colecovision*. Prix : 350 F. Intérêt : ★★★★★★)



Evasion + Record : deux jeux sur cette cassette. Dans Evasion vous vous échappez d'un labyrinthe. Record est un jeu de réflexion inspiré de Puissance 4. (K7 Sprites pour Laser 200 + 16 Ko 310. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★★)



Football Manager : vous devez gérer au mieux votre club de football. Pas simple du tout ! Rappelez-vous les malheurs de St-Etienne... (K7 Additive pour *Spectrum* 48 K. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★)



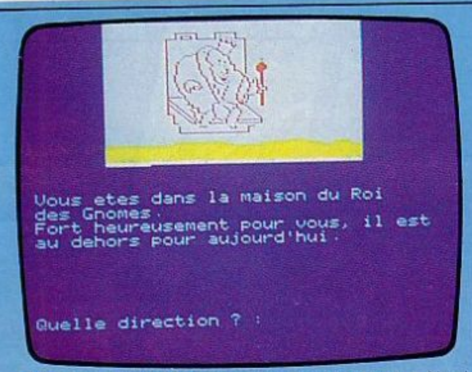
Hero : notre hero parviendra-t-il à sauver tous ses concitoyens, coincés dans des galeries souterraines ? Graphisme digne du C 64 (K7 Activision pour *Commodore 64* Prix 120 F Intérêt ★★★★★)



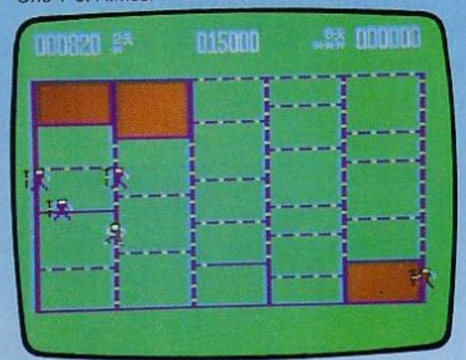
Interceptor : Prenez votre courage à deux mains et stoppez sans attendre l'invasion ennemie qui déferle sur votre planète. (K7 Ediciel pour *Spectrum* 48 K Prix : 100 F Intérêt : ★★)



Knight Driver : vous devez maîtriser votre formule 1 dans ce circuit particulièrement difficile (K7 Hewson Consultants pour *Spectrum* 48 K Prix : 95 F. Intérêt ★★★)



Le trésor du pirate : six instructions seulement, Nord, Ouest, Sud, Est, Haut, Bas, pour retrouver le trésor caché dans un labyrinthe. (K7 Free Game Blot pour *Oric 1* et *Atmos*. Prix : 105 F. Intérêt : ★★★)



Pesky Painter : remplissez de couleur les différentes cases d'un tableau en évitant vos poursuivants. Un classique. (K7 Runsoft pour *Commodore 64*. Prix : 99 F. Intérêt : ★★)



Pitfall : plongez dans les arcanes d'un monde souterrain effrayant en compagnie de Pitfall Harry. Un best ! (Cartouche Activision pour console *Colecovision*. Prix : 350 F. Intérêt : ★★★★★)



Starwars : du film prestigieux de Georges Lucas, cette cartouche ne retient que l'aspect le plus simpliste : feu, feu, feu... (Cartouche Parker pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★)



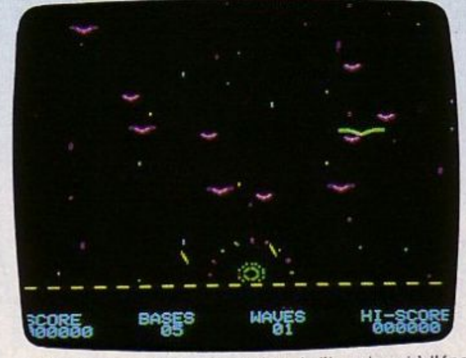
Loco : votre vieille locomotive à vapeur affronte wagons piégés et bombes. Un pur jeu de réflexes au graphisme fort intéressant. (K7 Alligata pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★)



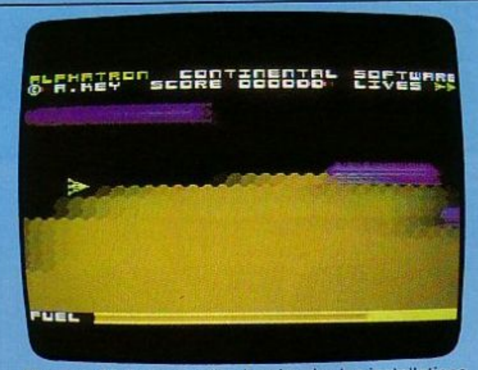
Petch : votre pingouin à fort à faire pour écraser ses adversaires à coup de glaçons tout en rassemblant des diamants. (K7 Runsoft pour *Commodore 64*. Prix : 130 F. Intérêt : ★★★★)



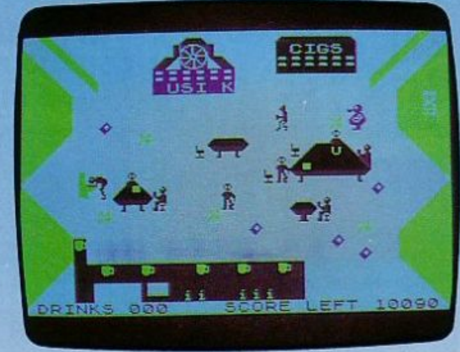
Savage Fond : pour devenir le roi de l'élevage de grenouilles, faites prospérer les têtards d'une mare à coup de vers et d'amibes. (K7 Starcade pour *Commodore 64*. Prix : n.c. Intérêt : ★★★★)



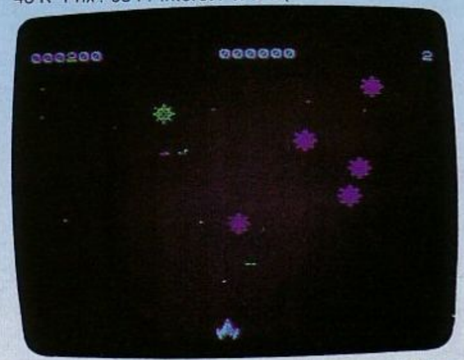
Styx : un remake de *Demon Attack* d'Imagic qui à l'époque de son lancement suscita l'enthousiasme des joueurs. (K7 No Man's Land pour *Oric 1* et *Atmos*. Prix : 120 F Intérêt : ★★★★)



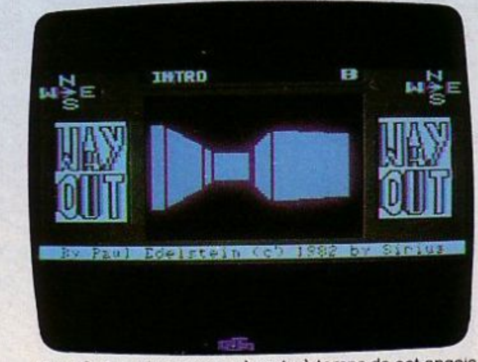
Mission Alphatr n : allez bombarder les installations ennemies au péril de votre vie et revenez sain et sauf bien sûr. (K7 Continentale Software pour *MTX 500* et *512*. Prix : 100 F. Intérêt : ★★★)



Pi Eyed : parcourez les cafés pour boire un maximum de bière. Attention de ne pas vous faire écraser en sortant. Un verre ça va... (K7 Automata pour *Spectrum* 48 K Prix : 95 F. Intérêt : ★★★)



Star Warrior : une nouvelle version du célèbre jeu *Envahisseurs*. Le graphisme de *Star Warrior* reste assez simple (K7 Vision pour *Spectrum* 48 K. Prix : 95 F. Intérêt : ★★★)

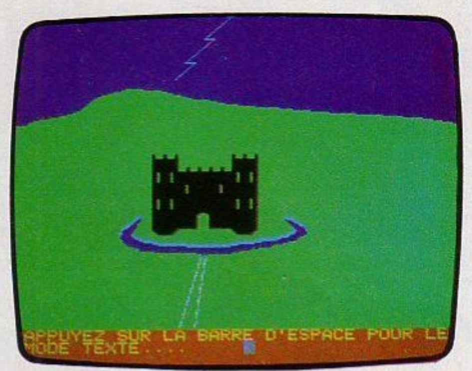


Way Out : arriverez-vous à sortir à temps de cet angoissant labyrinthe en trois dimensions. A déconseiller absolument aux nerveux et aux claustrophobes. (Disquette Sirius pour *Apple II*. Prix : 466 F. Intérêt : ★★★★)

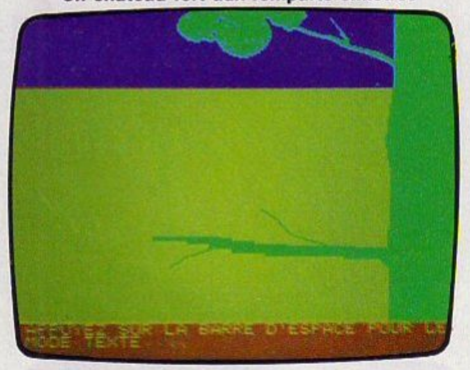
WAIDOR

LE CHÂTEAU DE TOUS LES DANGERS

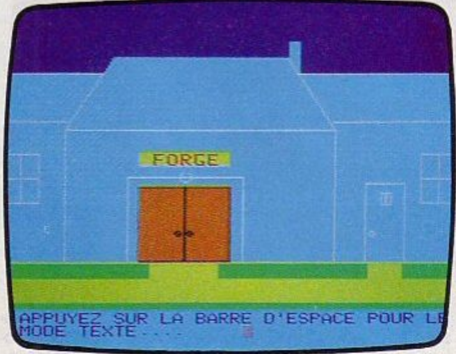
Les meilleurs jeux d'aventure arrivent en version française ! Auréolé de sa première place au grand prix international du logiciel d'aventure, Waydor, conçu par IMS Software pour Oric 1 et Atmos, nous entraîne dans le dédale d'un pays mystérieux où le danger est omniprésent. Mais l'enjeu est de taille...



Un château fort aux remparts sinistres



Grimpez donc aux arbres !



La forge est un arrêt obligatoire...

A l'orée de la grande forêt apparaît Waydor : un petit village que domine un château fort dont les remparts d'un sinistre gris tombent dans l'eau sale de ses douves. Une construction austère et puissante, dont la vue seule provoque le frisson.

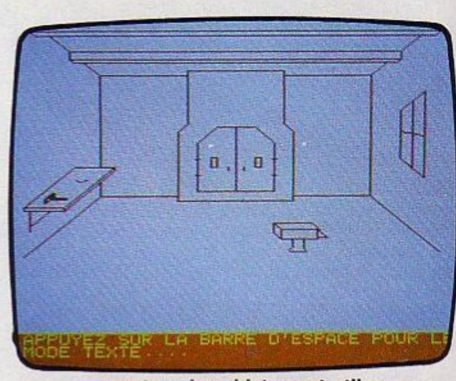
Il faudra bien surmonter sa peur et tenter de pénétrer dans la forteresse pour avoir quelque chance de découvrir les huit trésors cachés de Waydor.

Ce jeu de rôle pour *Oric 1* et *Atmos* est entièrement en français, ce qui facilite la tâche des intrépides chercheurs de trésors. Il est agrémenté d'un graphisme assez simple mais réussi, qui n'apporte pas par lui-même d'informations — les détails sont donnés par le mode texte — mais qui rend le jeu beaucoup plus agréable.

Comme pour tout jeu de rôle qui se respecte, les indications données sont réduites au strict minimum, à savoir trois ou quatre instructions. Découvrir le vocabulaire accepté ne sera pas le moindre travail. Mieux vaut jongler avec les synonymes... Préliminaire obligatoire : reconnaître le terrain et dresser l'inventaire de tous les objets disponibles, dont plusieurs vont se révéler rapidement indispensables. Comment visiter des grottes, utiliser un passage secret ou avoir la plus petite chance de sortir vivant d'un labyrinthe si l'on n'a pas emmené avec soi une lampe que l'on n'aura pas oublié de remplir de pétrole ?

La visite de certains lieux se montre particulèrement périlleuse, comme par exemple la crypte de la chapelle, dans laquelle rôde un vampire qui vous sautera au cou dès la première occasion. Dommage, car elle recèle des objets bien tentants. Une consolation : la deuxième crypte est accessible également par le labyrinthe. Mais attention, pour se repérer dans ce dédale de salles, il faut un certain entraînement.

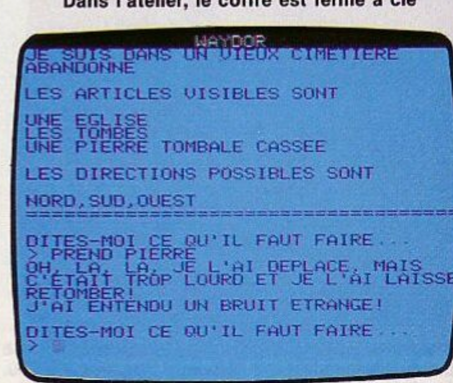
Les premiers efforts tendront à trouver le moyen d'entrer dans le château. Des dons de bricoleur seront fort utiles pour fabriquer ▶



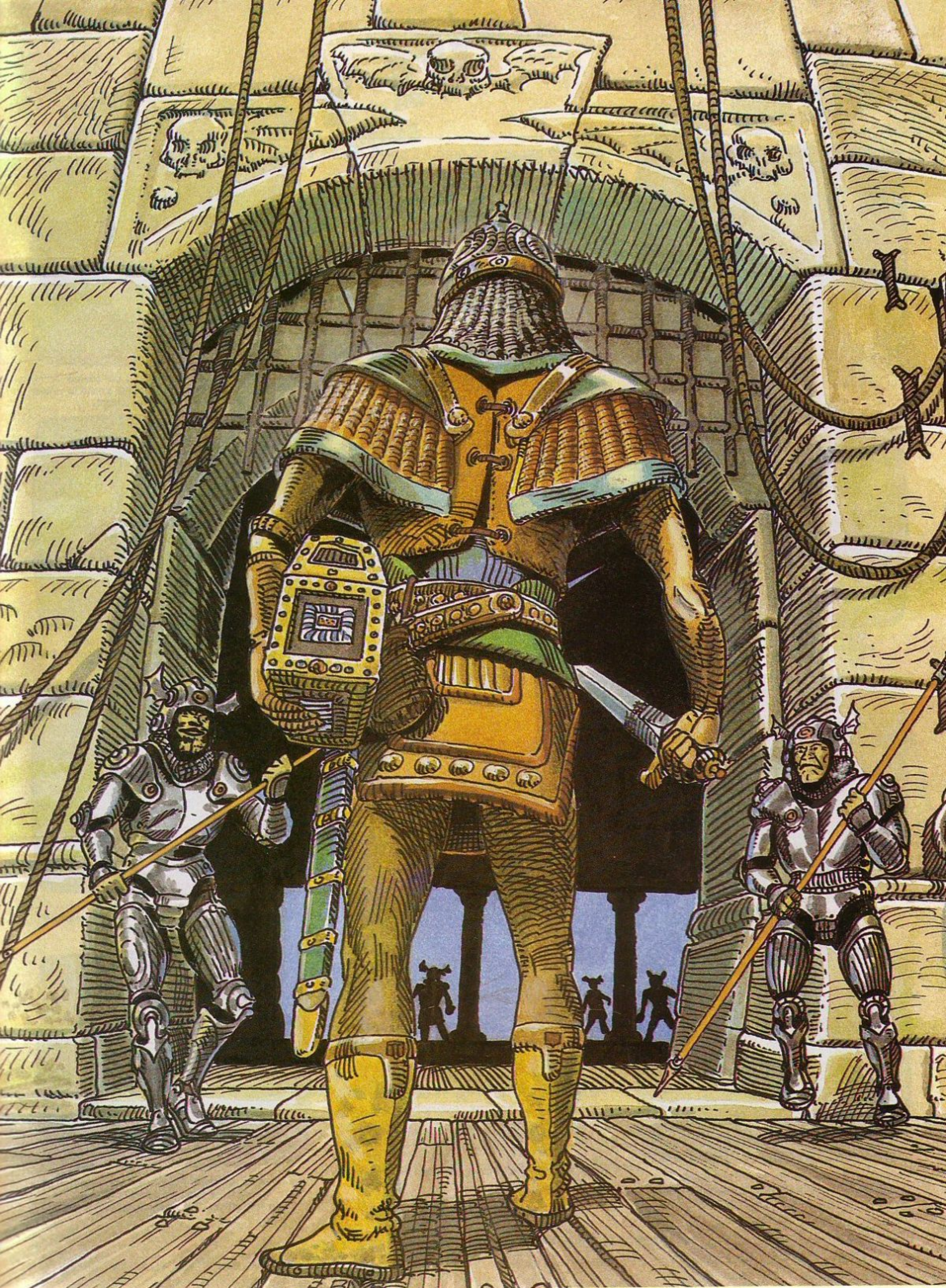
...car tous les objets sont utiles

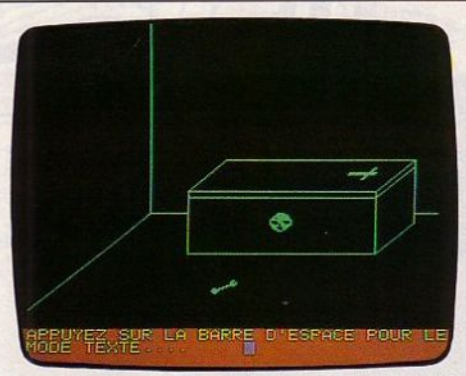


Dans l'atelier, le coffre est fermé à clé

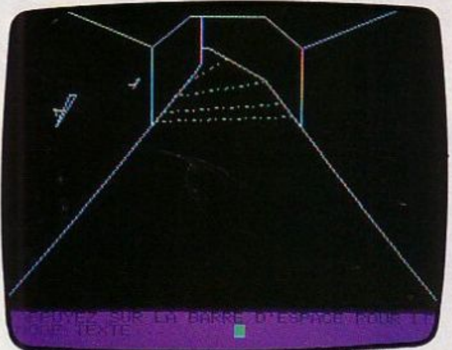


Ce bruit étrange est le signe d'une découverte

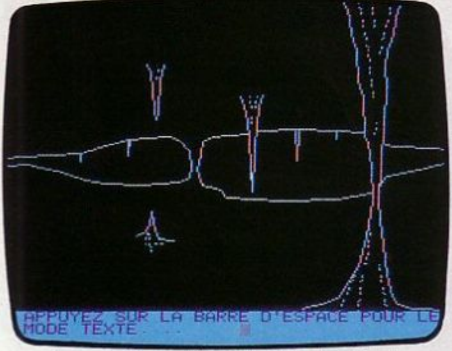




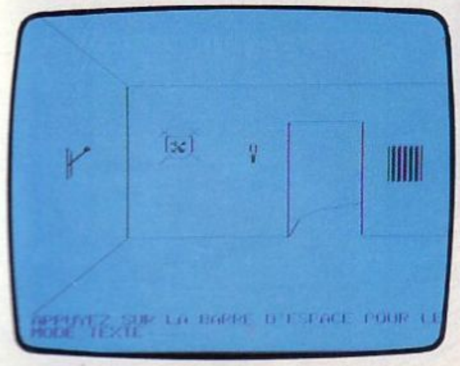
Brr... ! Le décor n'est pas très engageant. Cette salle ne présente pourtant pas de danger particulier. Allez de l'avant !



Un passage secret presque « civilisé » et la grille, fermé à clé, ne devrait pas vous résister longtemps.



Les grottes recèlent parfois des objets indispensables à la poursuite de la quête. A condition de pouvoir les en sortir !



La salle de garde est surveillée par un soldat à l'allure fort peu engageante. Il faut pourtant tirer le levier.

avec les moyens du bord les objets indispensables. Un marteau, quelques clous et des planches sont parfois d'un grand secours ! N'oubliez pas non plus que les cimetières peuvent livrer des secrets, à condition de savoir lire les phrases énigmatiques gravées sur les pierres tombales. La curiosité n'est pas toujours un vilain défaut, et grimper aux arbres un simple amusement. Il va sans dire que sans clés, bien des portes restent désespérément closes...

L'énigme du lit encore tiède

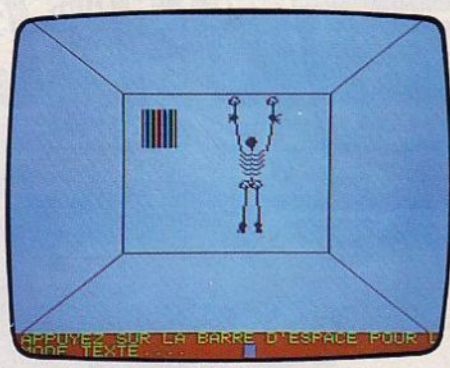
Dans la première partie du jeu, vous ne rencontrerez âme qui vive. Vous pourrez entrer à loisir dans la forge, la baraque du bûcheron ou dans l'atelier. Il est inutile de chercher à ouvrir à tout prix une grille dont la serrure est invisible, mais beaucoup plus efficace de chercher à atteindre cette même grille par son autre côté, en utilisant le passage secret que vous n'aurez pas manqué de découvrir facilement.

Trouver l'entrée du château de Waydor exige une bonne préparation. Hélas ! La joie d'accéder enfin dans les premières salles est immédiatement tempéré par la rencontre, dès la salle de garde, d'une sentinelle à l'allure patibulaire et d'humeur méchante. La qualité de son armement empêche toute attaque et il se refuse obstinément à tirer sur un levier, ou à ouvrir des portes. Heureusement, vous ne tarderez pas à trouver le point faible de ce soldat : la cupidité. Achetez-le, et la voie sera libre. Ce n'est qu'ensuite qu'il sera possible de chercher à percer le secret du mécanisme baissant le pont-levis, lequel permettra d'aller chercher tous les objets que l'on aura pris soin d'accumuler de l'autre côté des douves.

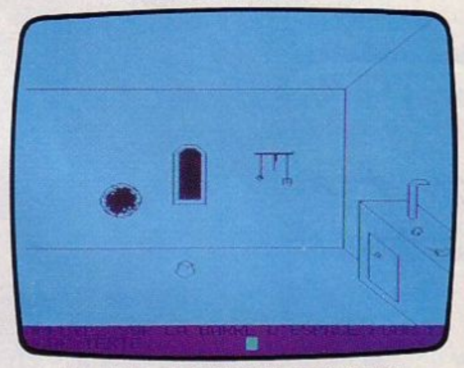
Car la quête des trésors ne fait en réalité que commencer. Le château n'a pas fini de révéler ses dangers et de susciter de nouvelles énigmes. Qui a dormi dans le lit encore tiède ? Comment décrocher l'échelle de corde dont l'utilité est évidente mais qui est hors d'atteinte ? Que faire de la ceinture de chasteté... ? Trouver des réponses à toutes les questions qui surgissent exige toujours du temps. Pour réaliser un pas en avant dans l'aventure, il faut souvent rassembler des objets trouvés à des endroits fort différents. Et comme le nombre d'objets que l'on peut porter est très limité, on se trouve continuellement confronté à des choix difficiles. Que prendre, que donner, que garder ?

Le « sel » de Waydor vient justement de l'accumulation de ce genre de casse-têtes. L'« action » y est en revanche beaucoup plus limitée. Waydor est un jeu de rôle classique et compliqué à souhait. L'acharnement, que vous ne manquerez pas de déployer, suffira amplement à vous faire perdre le sommeil.

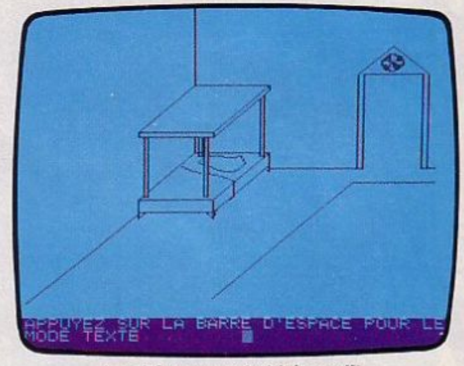
Patrice DESMEDT



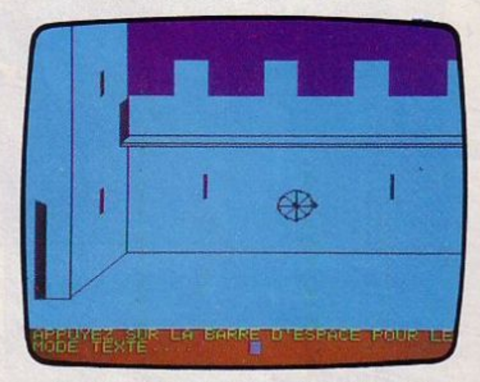
La découverte du château est pleine d'imprévus. Voici une rencontre qui prend la valeur d'un terrible avertissement.



La cuisine, dans laquelle vous risquez d'apprendre bien vite que la curiosité peut parfois se révéler fort dangereuse.



Le château est habité : ce lit défait le prouve. Mais que faire de la ceinture de chasteté qui traîne à côté ?



La cour du château. N'omettez aucun détail et persévérez dans vos recherches et vos tentatives. Cet endroit est important.



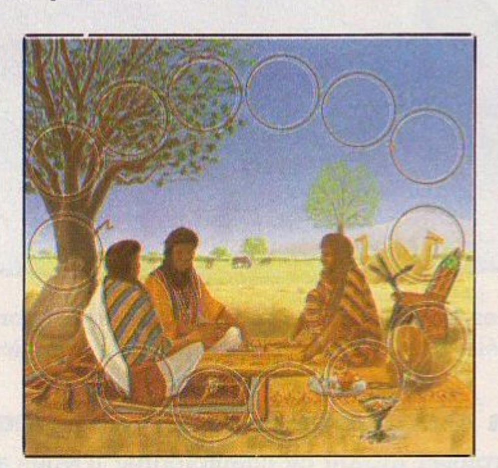
AWALI

Redécouvrez une variante du célèbre Awari, une classique du jeu de réflexion destiné ici aux possesseurs de la calculette Canon X07.

Le jeu africain d'Awari existe en plusieurs versions mais le but du jeu reste identique. Vous jouez sur un damier à douze alvéoles, soit deux fois six alvéoles mises face à face plus deux à chaque extrémité qui servent à stocker les pions remportés. Au départ, les douzes alvéoles contiennent chacune quatre coquillages.

PRINCIPE DU JEU

En temps normal, Awari se joue à deux, mais dans la version que nous vous proposons ici, la calculette fera office de partenaire. La règle du jeu est simple : les deux adversaires jouent à tour de rôle. Au premier tour, chaque joueur s'empare de quatre coquillages, pris dans une alvéole quelconque, pour ensuite les disperser un par un dans les alvéoles suivantes : ceci dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si vous effectuez un tour complet en déposant à chaque fois un coquillage, il faut alors sauter la case départ et continuer la distribution. Le joueur ayant déposé son dernier coquillage dans une alvéole qui en compte déjà un ou deux, peut prendre tout



ce qu'elle contient. Attention, si les cases précédentes, contiennent elles aussi deux ou trois coquillages, ils peuvent être pris également et ainsi de suite. Il n'est pas possible de bloquer le jeu de son adversaire ; si ce dernier ne possède plus qu'un seul coquillage, vous devrez en déposer de son côté pour qu'il puisse jouer.

Le gagnant sera le joueur ayant récupéré au moins vingt quatre coquillages. La règle du jeu peut sembler d'une grande simplicité, mais il vous faudra redoubler d'ingéniosité et de stratégie pour contrer la calculette avec efficacité.

RÈGLES PARTICULIÈRES

Si vous ne possédez pas de calculette, vous pourrez toujour disputer la partie avec un ami. Dans ce cas, l'un des joueurs remplacera la calculette. Les règles du jeu resteront strictement les mêmes.

COMMENT JOUER AVEC VOTRE CALCULETTE

Entrez le programme dans votre calculette *Canon X07*, puis faites « RUN » pour débuter la partie. Quatre coquillages sont alors disposés dans chacune des douzes d'alvéoles. Vous jouez à tour de rôle avec la calculette. Vous utiliserez la ligne du bas, celle où les cases sont numérotées tandis que votre *Canon X07* s'attribuera la ligne du haut. Inutile de tricher, la calculette vérifie les coups joués.

```
1 CLS:FORX=0 TO 11
2 ON ERROR GOTO 63
6 LOCATE X,2
7 PRINT" *AWARI*"
8 IF X=5THEN GOSUB 9000
10 NEXT X
12 CLS
14 CLS:FOR G=1 TO 19
16 LOCATEG,0:PRINT"*"
17 LOCATEG,3:PRINT"*"
18 NEXT G:CLS
19 DATA 0
20 DIM A(13):DIM B(13):DIM C(50):READ N
21 PRINT:E=0
27 FOR I=0 TO 12
28 A(I)=3
29 NEXT I
30 O=0
32 C(N)=0:A(13)=0:A(6)=0
37 GOSUB 506
40 PRINT"VOTRE TOUR";:GOSUB 108
47 IF E=0 THEN 82
49 IF W=H THEN 107
52 IF E=0 THEN 82
63 PRINT"JE JOUE ";:GOSUB 800
65 IF E=0 THEN 82
72 IF W=H THEN PRINT",":GOSUB 800
76 IF E>0 THEN 37
82 PRINT:PRINT"game over":FOR F=1 TO 100
:NEXT F
86 D=A(6)-A(13)
87 IF D<0 THEN PRINT"JE GAGNE PAR ;-D;"
POINTS":GOSUB9000:GOTO21
90 N=N+1
92 IF D=0 THEN PRINT"egalite..":GOTO 21
97 PRINT"VOUS GAGNEZ PAR ";D;" POINTS ":
GOSUB9000:GOTO 21
107 PRINT"ENCORE "
108 INPUT W
115 IF W<7 THEN IF W>0 THEN W=W-1:GOTO 1
37
120 PRINT"INCORRECT":GOTO 107
137 IF A(W)=0 THEN 120
142 H=6
143 GOSUB 200
155 GOTO 506
200 X=W
202 GOSUB 602
206 E=0
208 IF X>6 THEN X=X-7
212 O=O+1
214 IF O<9 THEN C(N)=C(N)*6+X
217 FOR I=0 TO 5
220 IF A(I)<>0 THEN 230
225 NEXT I
226 RETURN
230 FOR I=7 TO 12
232 IF A(I)<>0THEN E=1:RETURN
237 GOTO 225
506 FOR I=12 TO 7 STEP-1
508 GOSUB 582
510 NEXT I
513 I=13
518 GOSUB 582
522 PRINT"                ";A(6);
526 FOR I=0TO 5:GOSUB582
532 NEXT I
535 PRINT:RETURN
582 IF A(I)<10 THEN PRINT"";
586 PRINT A(I);:RETURN
602 P=A(W):A(W)=0
605 FOR P=P TO 1 STEP-1
606 W=W+1:IF W>13 THEN W=W-14
610 A(W) =A(W)+1
612 NEXT P
616 IF A(W)=1 THEN IFW<>6THEN IFW<>13 TH
EN IFA(12-W)<>0 THEN 626
620 RETURN
626 A(H)=A(H)+A(12-W)+1:A(W)=0:A(12-W)=0
627 RETURN
800 D=-99:H=13
805 FOR I=0 TO 13
806 B(I)=A(I)
807 NEXT I
810 FOR J=7 TO 12
812 IF A(J)=0 THEN 890
815 B=0:W=J
816 GOSUB 602
820 FOR I=0 TO 5
821 IF A(I)=0 THEN 845
825 L=A(I)+I:R=0
830 IF L>13 THEN L=L-14:R=1:GOTO 830
835 IF A(L)=0 THEN IF L<>6 THEN IF L<>13
 THEN R=A(12-L)+R
```

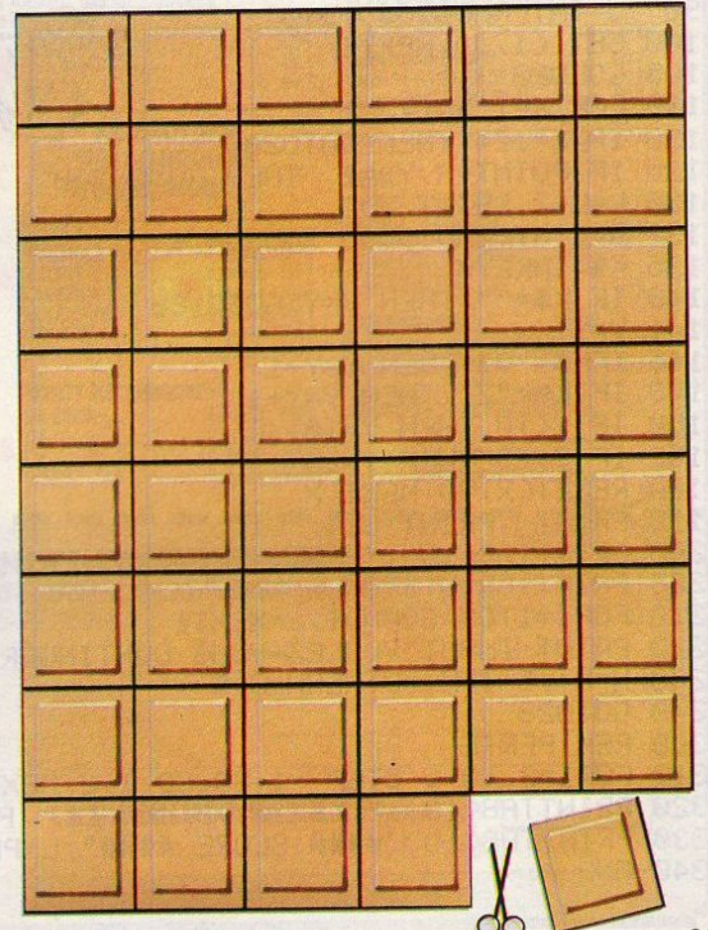
Suite du programme p. 61



AWALI

PROGRAMME DE JEU POUR CANON X07

```
842 IF R>Q THEN Q=R
845 NEXT I
850 Q=A(13)-A(6)-Q
852 IF O>8 THEN 875
855 X=J
856 IF X>6 THEN X=X-7
860 FOR I=0 TO N-1
862 IF C(N)*6+X=(C(I)/6^(7-O)+.1) THEN Q
=Q-2
870 NEXT I
875 FOR I=0 TO 13
876 A(I)=B(I)
877 NEXT I
880 IF Q=>D THEN Y=J:D=Q
890 NEXT J
892 W=Y:PRINTCHR$(42+W);:GOSUB9000:CLS:G
OTO 202
900 FOR I=0 TO N-1
905 PRINTA(I)
910 NEXT I
9000 FOR G=1 TO 200:NEXT G:BEEP10,5:BEEP
5,2:BEEP10,5:RETURN
```



Dessin Jérôme TESSEYRE

LE VOYAGE IMPOSSIBLE

Perdu dans une lointaine galaxie, vous traversez une zone truffée de météorites. Vous n'avez plus assez d'énergie pour utiliser votre bouclier thermique. Afin d'éviter toute mauvaise rencontre, faite monter ou descendre votre vaisseau intergalactique à l'aide des touches Q et Z de votre Laser 200.

```
10 L=0:Y=15
20 CLS:PRINT:PRINT TAB(11);"[illegible]"
22 PRINT:INPUT"NIVEAU (1 A 30) ";N
24 PRINT:PRINT"LA TOUCHE Q PERMET DE MUNTER."
25 PRINT:PRINT"LA TOUCHE Z PERMET DE DESCENDRE."
27 FOR I=0 TO 5000 :NEXT
28 MODE(1)
29 COLOR2
30 FOR  I=0 TO 127
50 SET(I,9):SET(I,26):NEXTI
60 FOR I=10 TO 25
70 SET(125,I):SET(127,I):NEXT I
80 FOR I= 5 TO123 STEP N
90  J=INT(RND(16))+9
100 SET (I,J):NEXTI
105 COLOR3
110 FOR X=1 TO125
120 IF X=124 THEN GOTO200
125 IF POINT(X,Y)=2  THEN GOTO 300
130 L=L+2:SET(X,Y)
132 A=(INT(RND(9))):SOUNDA,1
135 K$=INKEY$
140 IF K$="" THEN V=Y:GOTO180
141 V=Y
145 IFK$="Q" THEN Y=Y-1
148 IF K$="Z" THEN Y=Y+1
150 IF Y<10 THEN Y=10
152 IF Y>25 THEN Y=25
180 RESET(X,V):NEXT X
190 PRINT :PRINT:CLS
200 PRINTTAB(10);"*** BRAVO ***":PRINT:PRINT"## SCORE ##";L
205 PRINT:PRINT"BONUS:100":L=L+100
210 FORI=1TO9:SOUNDI,2:NEXT1
220 PRINT:INPUT"VOULEZ-VOUS CONTINUER (O/N) ";R$:IFR$="N"THENEND
230 N=N-.5:IFN<=0THENN=0.5
240 GOTO28
300 REM PERTE
310 FORI=9 TO 1 STEP -1:SOUND I,2:NEXTI:CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
320 PRINTTAB(10);"**** BOUM ****":PRINT:PRINT
330 PRINTTAB(10)"#### SCORE ####";L:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
340 END
```

GREENSOFT®: DES JEUX

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft !... plus de 300 titres proposés en vente par correspondance !

Des titres présentés en cassettes, cartouches ou disquettes et classés par type d'ordinateur ou de console. Vous trouverez vite ceux qui vous plairont, à vous... et à votre compagnon favori : Atari, Commodore, Oric, Apple, Spectrum, IBM... ou autre.

Pour commander, deux solutions :

1. Vous remplissez uniquement le bon de commande «tarif». Et vous restez totalement libre de ne plus rien nous commander (mais vous ne bénéficiez pas des avantages du Club).
2. Vous remplissez la demande d'adhésion au Club. Et vous bénéficiez ainsi de la remise spéciale dès votre première commande.
   C'est déjà un gros avantage, mais il y en a bien d'autres à découvrir !

CLUB GREENSOFT

Ses avantages sont nombreux. D'abord les prix, bien sûr ! Des prix spéciaux réservés aux adhérents : −10 % minimum, même sur les titres les plus célèbres ou les plus nouveaux. Et des réductions pouvant atteindre −20 % et même −30 % sur les promotions.

Ensuite, la possession d'une carte de membre, avec n° de code personnel donne accès à la commande ou au service-conseil par téléphone (93) 30.34.59 ... à une information sur toutes les nouveautés... et même à un service «achat/vente de matériels» (console ou micro).

Enfin, les membres du Club reçoivent gratuitement le catalogue... plus un petit cadeau de bienvenue... plus un cadeau de parrainage chaque fois qu'ils font entrer un ami au Club !

En échange de tous ces avantages ? Vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an : celui de votre choix, ou celui de notre «Sélection trimestrielle» qui vous est envoyé automatiquement (contre remboursement) si vous n'avez pas effectué votre choix (au dernier jour de chaque trimestre)... ou si vous préférez nous faire confiance.



GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cédex

■ Cartouche
○ Disquette
▭ Cassette

N°	TITRE	ÉDITEUR	ATARI V.C.S. ■	C.B.S. COLECO ■	APPLE IIc IIe ○	ATARI MICRO 600/800 XL ▭	ATARI MICRO 600/800 XL ○	ATARI MICRO 600/800 XL ■	COMMODORE VIC20 ■	COMMODORE C.B.M. 64 ▭	COMMODORE C.B.M. 64 ○	COMMODORE C.B.M. 64 ■	IBM PC ○	ORIC 1 / ATMOS ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ▭	THOMSON TO 7 MO 5 ○	SINCLAIR SPECTRUM ▭	MACINTOSH ○
	JEUX D'ARCADE																	
1	GYRUSS	PARKER	280F															
2	Q. BERT	PARKER	280F	400F				380F										
3	FROGGER II	PARKER	280F															
4	EVOLUTION	SYDNEY		360F	360F		360F				360F		360F					
5	ZAXXON	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F							
6	POOYAN	DATASOFT	195F		195F	195F	195F			195F	195F							
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F		265F				265F	
8	MANCOPTER	DATASOFT				265F	265F			265F	265F							
9	DIMENSION X	SYNAPSE				320F	320F											
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			320F		320F		280F		320F	390F						
11	PITFALL II	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F								
12	HERO	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F	240F		350F					
13	DECATHLON	ACTIVISION	289F	319F	290F			350F		130F	240F		350F					
14	RIVER RAID	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F								
15	MINIT MAN	PENGUIN			360F													
16	MOON PATROL	ATARI			289F		289F				289F							
17	POLE POSITION	ATARI			299F		299F				299F							
18	ROBOTRON	ATARI			269F						269F							
19	SUMMER GAMES	EPYX			450F		450F				450F		450F					
20	BEACH HEAD	ACCESS								130F	150F							
21	BEAM RIDER	ACTIVISION	289F	319F				350F		130F	240F							
22	NIBBLER	DATASOFT			195F	195F	195F			195F	195F							
23	FORT APOCALYPSE	SYNAPSE				320F	320F			320F	320F							
24	CROCKY	LORICIELS												120F	120F			
25	PULSAR II	LORICIELS													140F			
26	ONE ON ONE	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
27	7 CITIES OF GOLD	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
28	SPARE CHANGE	BRODERBUND					320F											
29	STAR WARS	PARKER	280F															
	JEUX D'AVENTURE																	
30	TRANSYLVANIA	PENGUIN			360F													540F
31	THE QUEST	PENGUIN			360F		360F											
32	TIME ZONE	SIERRA ON LINE			990F													
33	DALLAS	DATASOFT			265F		265F				265F		265F					
34	SANDS OF EGYPT	DATASOFT			195F		195F											
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS												180F				
36	WAYDOR	IMS								140F				140F				
37	FANTASIA DIAMOND	HEWSON CONSULTANT															120F	
38	TITANIC	RAND R															120F	
39	TRASHMAN	NEW GENERATION								120F							120F	
	JEUX DE ROLES																	
40	THE RING QUEST	PENGUIN			390F													
41	SORCELLERIE 1	MATRA HACHETTE			650F													
42	SORCELLERIE 2	MATRA HACHETTE			500F													
43	ULTIMA II	SIERRA ON LINE			460F		460F				460F							
44	EXODUS ULTIMA III	ORIGIN			550F		550F						550F					
	JEUX DE SIMULATION																	
45	RUN FOR THE MONEY	SCARBOROUGH			330F		360F				360F							590F
46	FLIGHT SIMULATOR	SUBLOGIC			490F		490F				490F							
47	PILOT	INFOGRAMES													190F	250F		
48	MILLIONNAIRE	BLUE CHIP			420F		420F				420F		640F					640F
	SOFTS UTILITAIRES ET GRAPHIQUES																	
49	THE COMPLETE GRAPHIC SYSTEM	PENGUIN			990F													
50	PAPER GRAPHICS	PENGUIN			490F													
51	GRAPHIC MAGICIAN	PENGUIN			490F		450F				450F							
52	MOVIE MAKER	PRENTICE HALL			550F		550F				550F							
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P

Offre limitée aux [illegible] disponibles

Pour connaître la référence de votre commande choisissez la lettre correspondant à votre machine et à votre format au bas du tableau et ajoutez le numéro porté dans la colonne de gauche correspondant au produit que vous désirez
Ex pour commander HERO, si vous possédez un ATARI MICRO, vous indiquez la référence F 12

LES NOUVEAUTES



Summer games
Les jeux olympiques s'ouvrent sur une superbe cérémonie. Puis c'est à vous de jouer. Vous êtes un athlète participant à 8 épreuves différentes, alors chaussez vos baskets, et en avant pour les médailles d'or !

Bruce Lee
Bruce Lee est aux prises avec d'étranges assaillants. Votre force et votre rapidité lui sont bien nécessaires pour l'aider à se sortir de cette mauvaise passe



Flight simulator II
Propriétaires de Commodore 64 et d'Apple II maintenant vous aussi pouvez vous offrir les sensations fortes du pilote de Piper 181 à l'entraînement par tous temps

ET DU SOFT A PRIX CLUB

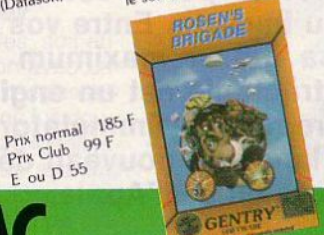
LES PROMOTIONS

réservées aux membres du Club



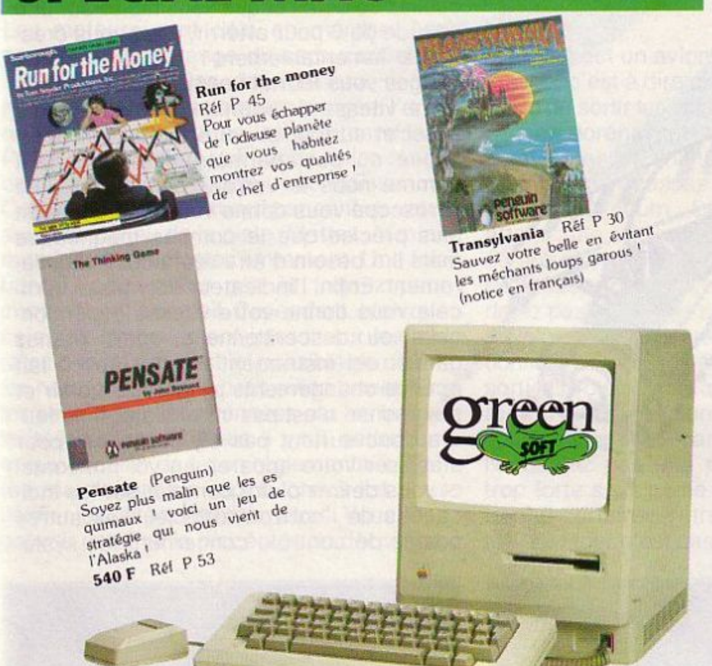
Starbase fighter
A bord de votre vaisseau spatial, vous n'avez qu'une mission détruire le cerveau extra-terrestre adverse ! Mais ce n'est pas simple ! (Datasoft)
Prix normal 185 F
Prix Club 130 F
E ou D 54

Rosen's brigade
Votre ami est en détresse dans les lignes aériennes ennemies Votre talent de pilote de chasse sera mis à rude épreuve pour le sortir de là ! (Datasoft)



Prix normal 185 F
Prix Club 99 F
E ou D 55

SPECIAL MAC



Run for the money
Réf P 45
Pour vous échapper de l'odieuse planète que vous habitez montrez vos qualités de chef d'entreprise !

Transylvania Réf P 30
Sauvez votre belle en évitant les méchants loups garous !
(notice en français)

Pensate (Penguin)
Soyez plus malin que les es quimaux ! voici un jeu de stratégie qui nous vient de l'Alaska !
540 F Réf P 53

Club green SOFT

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à GreenSoft BP 143 MC 98003 Monaco Cédex

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre». adaptée à mon ordinateur ou à ma console J'ai bien noté que mon adhésion ne prendra effet qu'après ma première commande A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion

Date — SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs signature des parents
Attention une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art 150 et suivants du Code Pénal)

Votre carte personnelle vous sera adressée dans un délai de 3 à 4 semaines

PRIX CLUB -10%

BON DE COMMANDE

Titres désirés	Réf	Prix tarif
		F
		F
		F
	=	F
Prix «Club»	-10 % à déduire	F
	=	F
+ Jeu(x) en promotion		F
		F
		F
	=	F
Participation aux frais d'envoi		20 F
Total à payer	=	F

Je recevrai gratuitement le catalogue du Club GreenSoft

☐ Je passe dès maintenant ma 1ère commande que je règle par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat lettre libellé à l'ordre de GreenSoft

☐ Je préfère régler ma commande au facteur

à remplir en caractères d'imprimerie

Nom — Prénom
Adresse
Code Postal — Ville ou localité
Téléphone — Date de naissance
Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Je suis déjà membre du Club, mon n° de carte est ________

BON DE COMMANDE POUR LES NON-ADHERENTS (à prix tarif) à renvoyer à GreenSoft BP 143 MC 98003 MONACO Cédex

Je ne désire pas actuellement adhérer au Club GreenSoft Je vous passe néanmoins la commande suivante, sachant qu'elle ne me donne pas droit aux avantages réservés aux adhérents

Titres désirés	Réf	Prix tarif
		F
		F
		F
	=	F
Participation aux frais d'envoi		20 F
	=	F
Je désire recevoir le catalogue GreenSoft ☐ oui ☐ non		(20 F)
Total à payer	=	F

☐ Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft

☐ Je préfère régler ma commande au facteur

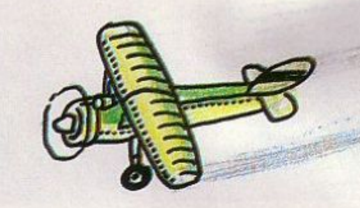
Partie à remplir en caractères d'imprimerie

Nom — Prénom
Adresse
Code postal — Ville ou localité
Téléphone — Date de naissance
Marque et type de l'ordinateur ou de la console

Date — SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs signature des parents
Attention une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art 150 et suivants du Code Pénal)

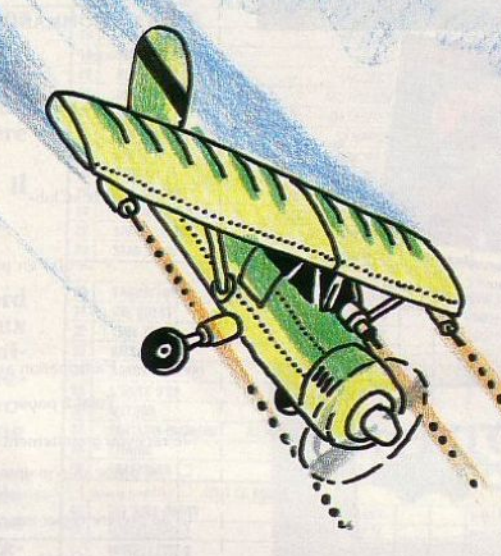


LE PIPER DE LA PEUR

« Flight jacket » bouclé, ceinture assurée, vous poussez la manette des gaz de votre Piper PA 28 181 Asker II. Mais la purée de pois s'est encore épaissie et il va falloir voler aux instruments. Peu importe. Entre vos mains, ce monomoteur à hélice, avec sa vitesse maximum de 240 km/h et son train d'atterrissage non rétractable est un engin redoutable. Feu vert ! La porte du hangar s'ouvre. Flight simmulator II, création diabolique de Sub Logic, lance un nouveau défi aux possesseurs de Commodore 64 et d'Apple.

La partie supérieure de l'écran vous dévoile la piste d'atterrissage et les structures environnantes en trois dimensions. La moitié inférieure de l'écran représente les différents cadrans que vous aurez à consulter pour mener à bien votre entreprise. Avant toute chose, commencez par vous familiariser avec ces instruments. Un indicateur vous renseigne sur votre vitesse relative en nœuds (1 nœud équivaut à 1,853 km/h). Cet instrument mesure en fait la pression d'air et sera influencé par la vitesse du vent. Ainsi vous ne pourrez pas connaître votre vitesse exacte (240 km/h au maximum) par rapport au sol.

L'horizon artificiel, très classique, vous permet de visualiser votre position tant par rapport à l'horizontale que par rapport à la verticale. L'altimètre indique votre altitude en pieds au-dessus du niveau de la mer. Cette précision est capitale à retenir. Ainsi, sur le sol même de l'aéroport, vous pouvez lire une altitude de 700 pieds environ. Cela



sous-entend, qu'après avoir décollé, si vous oubliez ce détail et que vous tablez sur une altitude de 0 pour atterrir, vous vous crasherez lamentablement ! L'indicateur de virages vous fournit une approximation de votre vitesse de rotation. Il vous indique aussi et surtout si votre virage est coordonné ou pas, parmètre très important comme nous le verrons par la suite. Le gyroscope vous donne votre cap de façon plus précise que le compas magnétique mais il a besoin d'être réétalonné régulièrement. Enfin, l'indicateur de vitesse verticale vous donne votre vitesse ascentionnelle ou descentionnelle, mais prenez garde : cet instrument ne mesure en fait que les changements de pression d'air et sa réponse n'est pas immédiate. Il ne faudra donc surtout pas s'y cantonner pour stabiliser votre appareil en vol horizontal et vous devrez plutôt compter sur les indications de l'horizon artificiel. Les autres postes de contrôle concernent les systè-



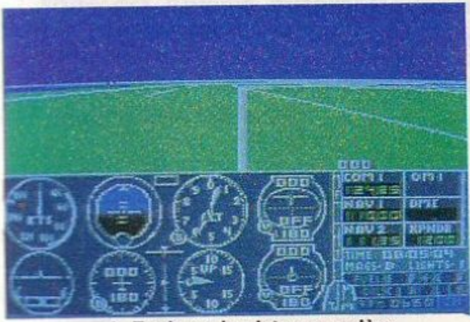
1. Vue avant au sol



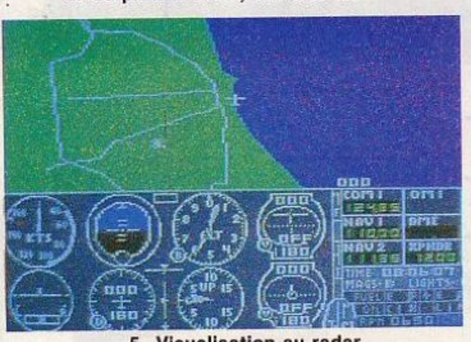
2. La piste d'envol, vue latérale



3. Vue latérale, en blanc l'aile du Piper



4. Toujours la piste,vue arrière



5. Visualisation au radar



6. Quelques instants après le décollage

mes de radio et d'aide à la navigation et l'état des différents éléments de votre avion (moteurs, volets, réservoirs et autres). Ces quelques notions assimilées, vous allez pouvoir commencer votre premier vol. Bouclez votre ceinture et en route pour le grand voyage !

L'art et la manière du savoir décoller

Les commandes sont accessibles, soit au clavier seul, soit en combinaison avec un ou deux joysticks au choix. Elles réagissent quasi instantanément. Finies donc les douloureuses secondes d'attente auxquelles les précédents simulateurs nous avaient habitué. Le programme sélectionne au départ le vol le plus facile. Le temps est beau, sans vent. L'altimètre et le gyroscope sont étalonnés.

Les moteurs sont déjà en marche. Les contrôles de mélange du carburant et sa répartition dans les deux réservoirs est automatique. Enfin, lors des virages, l'ordinateur seul coordonne les commandes.

Pour ce premier vol, vous allez vous contenter d'une rapide reconnaissance. Commencez tout d'abord par centrer votre avion au milieu de la piste. Mettez un minimum de gaz et pivotez lentement. Une fois centré, coupez les gaz et freinez pour immobiliser l'appareil. Cependant, bien que cela soit formellement interdit sur les terrains d'aviation, il est ici possible de décoller hors piste, votre petit avion acceptant les secousses occasionnées par les irrégularités du terrain. Mais il vaut nettement mieux décoller de façon réglementaire. Faites maintenant un rapide check-list pour vérifier les différents paramètres. Vous allez pouvoir entamer la procédure du décollage.

Le *Piper* est un avion doté d'une portance élevée, c'est à dire qu'il n'est pas indispensable de sortir les volets pour décoller. Mais prenez dorénavant la bonne habitude de positionner les volets à 25°.

Maintenant, poussez le régime du moteur à son maximum. Dès que l'avion aura atteint une vitesse comprise entre 48 et 53 nœuds, actionnez le gouvernail d'une profondeur de deux crans et vous ne tarderez pas à décoller sans encombre. Le sol s'éloigne et l'indicateur de vitesse ascentionnelle commence à bouger. Si vous aviez sorti les volets, vous allez bientôt devoir les rentrer ; ils ne feraient que vous ralentir et vous gêneraient dans votre ascension. N'adoptez pas une pente ascentionnelle trop forte sous peine de courir à la catastrophe certaine. Votre puissance est limitée. Le *Piper* n'est pas un avion avec lequel on peut se permettre de monter en chandelle. Si vous tentiez la chose, vous décrocheriez très rapidement et à cette altitude, vous n'auriez guère d'espoir de reprendre le contrôle de votre avion avant qu'il ne s'écrase au sol...

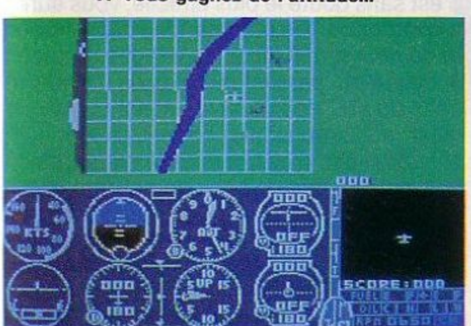
Toutes les chances de tomber en vrille

Une fois atteinte votre altitude de croisière, stabilisez-vous à l'horizontale en jouant conjointement sur le régime du moteur et l'inclinaison du nez de l'appareil. Vous allez pouvoir tranquillement survoler la région de l'aéroport. Votre champ de vision depuis votre cockpit est très vaste et vous pouvez regarder dans huit directions différentes, y compris vers l'arrière de l'appareil. Le radar vous donne une représentation plus synthétique de la région que vous survolez, res-

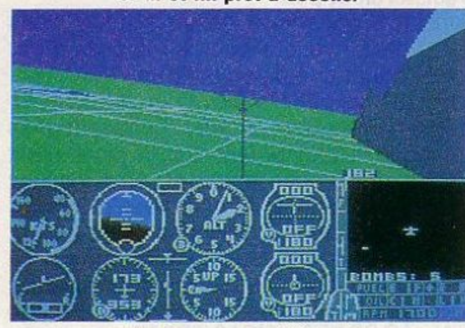

7. Vous gagnez de l'altitude...

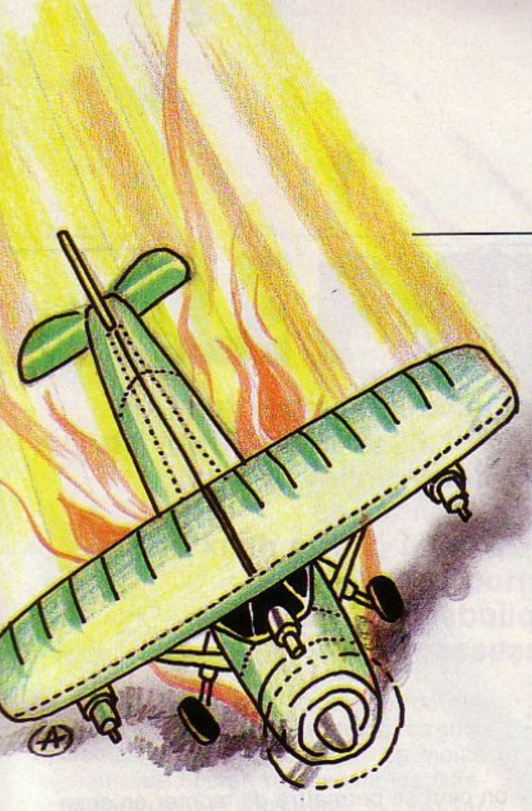

8. Vous voici équipé de mitrailleuses...

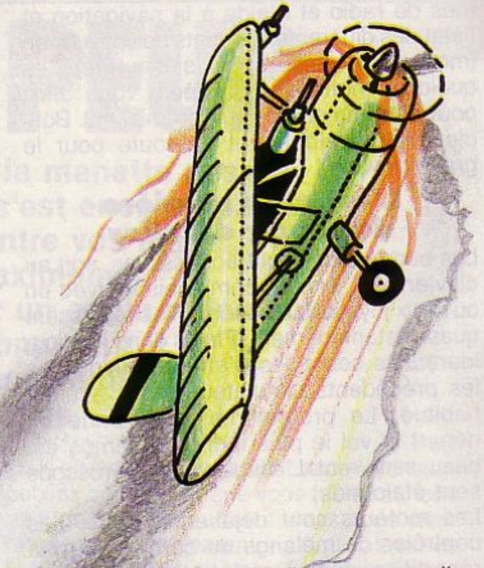

9. ... et fin prêt à décoller


10. Le radar, toujours là pour vous orienter


11. Surveillez votre assiette...


12. Et gare aux virages !





semblant à une photographie aérienne. Il dispose d'un zoom avant et arrière, permettant d'embrasser un très large champ ou au contraire de vous concentrer sur une zone très précise.
Jusqu'à présent, vous avez volé tout droit et si vous ne voulez pas trop vous éloigner, il va falloir faire demi-tour. Inclinez votre appareil et entamez le virage. Vous perdrez une altitude proportionnelle à l'importance de l'inclinaison de l'appareil. Il faudra bien sûr songer auparavant à élever le nez de l'appareil en conséquence pour éviter le décrochage. Si vous avez viré vraiment sec, sans prendre de précautions, vous avez toutes les chances de tomber en vrille et à partir de là, à moins d'être un pilote émérite, votre seul recours sera... de fermer les yeux et de recommander votre âme ! Mais fort heureusement pour vous, vous aurez lu nos conseils et évité le pire. Commencez à redresser l'appareil lorsque le gyroscope indique une différence de 10° par rapport à la direction voulue. En effet, ce rétablissement n'est pas immédiat et si vous vous y prenez trop tard, vous risquez fort de dépasser l'objectif choisi. Vous pouvez maintenant descendre progressivement par palier. Cette progression doit être rigoureuse car si vous piquiez de façon trop importante, vous dépasseriez la vitesse limite et les structures de l'appareil n'y résisteraient pas.
Une fois parvenu à basse altitude, vous allez devoir vous aligner sur la piste. Pour cela, plutôt que de vous fier au vol à vue, quelquefois difficile à évaluer, il est préférable de recourir au radar, beaucoup plus pratique. L'alignement sur la piste n'est guère une chose aisée et vous risquez d'avoir à effectuer de nombreux passages avant d'y parvenir. Mais l'habitude aidant, cette manœuvre vous paraîtra de plus en plus abordable. Une fois aligné, vous allez entreprendre la procédure d'atterrissage elle-même. C'est de loin le plus difficile et vous risquez de « casser du bois » au début. Ne vous découragez surtout pas, car vos efforts seront récompensés. Pour atterrir, il vous faudra diminuer de façon importante la vitesse de l'appareil, sortir les volets graduellement, pour vous freiner bien sûr, mais aussi pour augmenter la portance de l'appareil et amener votre avion à un pied ou deux au dessus du sol. Diminuez encore votre vitesse jusqu'à décrocher, tout en faisant monter le nez de l'appareil. A l'instant où les roues touchent le sol, votre gouvernail de profondeur doit être en position d'ascension quasi-maximale. Le bruit du choc des roues contre la piste et la vision de cette même piste se déroulant devant vous confirmeront le bon déroulement de l'atterrissage. Actionnez le frein de façon répétée et vous ne tarderez pas à vous arrêter sans encombre. Pour un bon atterrissage, votre alignement doit être parfait et il est hors de question de vouloir corriger en catastrophe au sol. Vous n'arriveriez qu'à faire capoter l'avion, qui n'est guère prévu pour prendre ses virages sur les chapeaux de roues. Ouf, opération réussie ! Prenez quelques instants de repos mais ne descendez pas encore de l'appareil. Il faut maintenant le conduire à la zone d'entretien où le personnel au sol vérifiera les moteurs et fera le plein en carburant. Vous allez maintenant pouvoir envisager un vol sur une plus grande distance.
Le « monde » dans lequel vous évoluez correspond à un carré de 16 000 km de côté. Il couvre les Etats-Unis et s'étend au Canada, au Mexique et aux Caraïbes. Il comprend quatre vingts aéroports différents situés près de Seatle, Los Angeles, Boston-New York et dans l'Illinois. La représentation de chaque aéroport est parfaitement exacte car elle est basée sur des photographies aériennes et des plans réels. Choisissez un autre aéroport, pas trop loin, et notez sa direction et la fréquence radio de sa balise. Placez-vous sur la piste de décollage, faites votre check-list et envolez-vous. Vous avez alors deux options. Vous pouvez bien sûr décider de voler à vue, en vous fiant à votre gyroscope et à votre radar. Mais vous pouvez aussi décider d'expérimenter les systèmes d'aide à la navigation dont vous disposez. Le plus intéressant est sans doute le VOR. Une station VOR au sol émet en haute fréquence un signal très directif. Cette émission se fait dans toutes les directions, de degré en degré, c'est-à-dire que la station émet 360 signaux différents. Vous devez caler le récepteur radio sur la fréquence choisie et ajuster le sélecteur OBS sur la radiale le long de laquelle vous souhaitez vous déplacer. Vérifiez sur l'indicateur que vous avez sélectionné l'option « vers la station » et non l'option « sens opposé à la station ». Il ne vous reste plus qu'à maintenir le curseur centré pour arriver sans encombre jusqu'à l'aéroport. Couplé au dispositif VOR, le DME vous renseigne sur la distance en miles nautiques qui vous sépare de la balise. L'autre système est l'ADF. Il s'agit d'une balise non-directionnelle. Une fois la fréquence sélectionnée sur le récepteur, l'indicateur pointe sur la direction de la balise. Cependant ce système peut être mis en défaut par de forts vents latéraux et vous risquez alors d'effectuer de multiples spirales avant de rejoindre l'aéroport.

Menu du pilote vicieux : la purée de pois

Vous possédez maintenant toutes les bases nécessaires pour corser les plaisirs. Différents modes vous sont offerts, plus ou moins complexes. Ainsi vous pouvez décider de voler sans assistance. Dans ce cas, il faudra mettre vous-même les moteurs en marche à l'aide des magnétos. Vous réglez alors le mélange de carburation en fonction de la puissance dont vous voulez disposer. Il faudra aussi vous occuper de la répartition du carburant dans les réservoirs. En effet, chaque réservoir est situé dans une aile et si vous vidiez complètement l'un deux alors que l'autre est encore plein, vous déséquilibreriez votre appareil surtout dans les virages. Vous devrez aussi réétalonner régulièrement le gyroscope sur le compas magnétique, faute de quoi, au bout d'une heure de vol, votre gyroscope risquerait d'être décalé de façon importante. Enfin, et c'est sans doute le plus difficile, vous aurez à coordonner les commandes des ailerons et du gouvernail dans les virages de façon à maintenir parallèles l'axe de l'avion et celui du vol. Vous pouvez aussi choisir de voler au crépuscule ou en pleine nuit. N'oubliez pas d'allumer vos lumières, sinon vos instruments de bord demeurent invisibles. Vous devrez bien sûr vous diriger aux instruments jusqu'à l'aéroport. Une fois arrivé, les balises qui bordent la piste d'atterrissage vous permettront de vous repérer. Les différents paramètres du temps peuvent aussi être modifiés : saison,



vitesse, direction et hauteur du vent, nuages plus ou moins nombreux. Enfin, si vous vous sentez vraiment un pilote émérite, sélectionnez l'option « mauvais temps », vous ne serez pas déçu du voyage. Tout d'abord, vous ne voyez rien de votre cockpit car vous nagez en pleine purée de pois. Pour retrouver une vision dégagée, grimpez au-dessus des nuages. Ensuite, surveillez attentivement votre cap car les vents latéraux risquent de faire dévier votre avion de façon importante. S'il fait très froid, n'oubliez pas de faire fondre la glace qui aurait pû se former dans le carburateur, sinon vous risquez une panne catastrophique à l'atterrissage. Enfin, je vous souhaite bien du plaisir si vous devez atterrir avec un fort vent debout car vous devrez vous approcher de la piste latéralement et virer au dernier moment pour vous aligner. Que d'angoisses en perspective ! Vous pouvez aussi créer quinze autres modes en faisant varier les différents paramètres et les stocker sur disquette.

Lorsque le vol ne présentera plus aucun secret pour vous, même dans les pires conditions, laissez vous tenter par un combat aérien. Votre avion est alors équipé d'une mitrailleuse et de cinq bombes dont il faudra faire bon usage. Vous êtes en 1917. Les ennemis ont occupé la région de l'ouest de la rivière et ont établi deux bases aériennes avec leurs réservoirs de fuel ainsi que quelques usines. Votre mission consiste à bombarder les réservoirs et les usines. Mais les six avions ennemis stationnés à la base sont là pour les protéger.

Et une petite guerre pour terminer

Ils apparaissent sur votre écran radar en bleu s'ils sont au-dessus de vous, en orange au-dessous et en blanc au même niveau. Il va falloir les poursuivre et tenter de les garder centré dans votre collimateur. Mais ils ne sont pas fous et chercheront par tous les moyens à vous semer. Il va sans dire que pendant que vous poursuivez l'un deux, il faudra vérifier dans votre radar que les autres n'en profitent pas pour s'aligner derrière vous et vous prendre pour cible. De plus, toutes ces acrobaties ne doivent pas vous faire perdre de vue les possibilités de votre appareil et vous devrez bien sûr éviter de faire, dans l'ardeur du combat, une importante faute de pilotage qui vous conduirait droit au tapis. Vous priveriez vos adversaires d'un combat qui s'annonçait épique et pour vous, la guerre serait finie. De nombreux combats seront nécessaires avant de comprendre la stratégie de l'ordinateur et de pouvoir ainsi le contrer avec succès. Ce n'est qu'à ce prix que vous pourrez espérer rentrer victorieux à la base, après avoir décimé les deux vagues d'attaquants (six par vague) et détruit la quasi totalité de leurs équipements.

Les amateurs de simulation de vol ne seront pas déçus par ce programme, un des meilleurs jamais réalisé pour un micro-ordinateur personnel. La représentation en trois dimensions du décor vu de votre cockpit ajoute encore au réalisme du vol, d'autant que la succession des images est assez rapide (de deux à six images par seconde). Quand aux possibilités, elles sont quasi-inépuisables et doivent vous permettre tout à la fois de passer de nombreuses heures d'agrément et de vous familiariser avec les différentes conditions de vol. Un « must » qui comblera les plus exigeants. (*Flight Simulator II*, Sub-Logic, pour *Apple II* et *Commodore 64*. Prix : 685 F environ).

Jacques HARBONN

Joysticks : je craque !!!





Les Tilt-men sont fatigués !
Pouces en sang, paumes arrachées,
avant-bras brisés, ils finissent
toujours par faiblir.
Principaux coupables : les joysticks,
qui semblent souvent conçus
pour l'inconfort des joueurs.
Cette situation intolérable
ne pouvait plus durer...
Tilt a suivi la piste des joysticks.
Nous en avons
sélectionné trente-quatre.
Critère de choix :
la prise en main,
manche droit, courbé,
ergonomique,
la place des boutons de tir,
leur nombre,
la rapidité de réponse,
la souplesse, la précision,
la stabilité :
autant de points
qui se révèlent cruciaux.
Un test impitoyable !

1. La ROM qui transmet les mouvements du Trackball.
2. la boule est supportée par trois rouleaux stabilisateurs.
3. Une boule de billard redessinée par Wico.
4. Un des rouleaux qui enregistre les mouvements de la boule.
5. Le contacteur du bouton de tir.
6. Une roue perforée détermine le signal à envoyer à la ROM.

Photos : Pierre SABATIER



Excellente stabilité pour ce joystick Altaï équipé de deux boutons de tir et d'un tir automatique.
Prise en main : ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 99 F.

Le module Turbo Colecovision : idéal pour les courses de voitures, pour peu que les piles soient en très bon état. Un regret, seul quelques jeux justifient son emploi.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 820 F avec la cartouche Turbo.

Le Roller Controller Coleco, très stable et aux boutons de tir très agréables pèche par l'éventail encore limité de jeux qui l'utilisent. Attention aux branchements assez complexes.
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 820 F avec cart. Slither.

Un simple petit champignon et voilà votre joystick d'origine — très désagréable — transformé en bête de compétition. Simple et redoutable après une brève période d'adaptation.
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 79 F.



Quatre boutons de tir pour le joystick Amiga destiné à la Colecovision. Rapide et précis, il bénéficie d'une prise en main correcte mais ne peut être posé.
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 250 F environ.

La poignée que tous les possesseurs de Colecovision attendaient : très complète, elle serait sans défaut si elle était moulée d'une seule pièce au niveau du pouce.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenue en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 820 F les deux poignées.

Mauvaise prise en main, boutons de tir latéraux très durs, le Wico, destiné à la Colecovision, se rachète par une bonne précision et un bouton de tir bien placé sur la manette directionnelle.
Prise en main : ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★
Branchement : type Colecovision
Prix : 260 F.

Très bonne prise en main pour ce Spectravideo, qui offre quatre boutons de tir bien placés. Nous regrettons la mauvaise accessibilité des touches numérotées et parfois [une] sensibilité déconcertante.
[Pr]ise en main : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
[Branch]ement : type Colecovision
Prix : 295 F.



Le Quick Shot III de Spectravideo, très étudié, permet aux amateurs de tir intensif de donner toute leur mesure grâce au tir automatique.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 295 F.

Une souplesse et une précision signée Wico. La manette à boule à ses fanatiques, essayez-la avant de l'acheter.
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 260 F.

Ventouses correctes (ne vous fiez jamais aux ventouses qui décrochent toujours à un moment ou à un autre) et excellents boutons de tir pour le Quick Shot II.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 130 F.

Excellente prise en main, douceur et fermeté de la manette directionnelle : la réputation de solidité Wico.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 260 F.

Très sensible, le Crack Shot ne semble pas d'une solidité à toute épreuve. Le bouton de tir supérieur est correct, celui du bas trop dur.
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 240 F.

Bonne prise en main mais trop grande souplesse pour le Pointmaster. Un plus : son prix.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 150 F.



The Boss ! *Un des meilleurs de notre sélection. Précis, ferme mais pas trop. Dommage que ses couleurs soient si ternes.*

Prise en main : ★★★★★
Stabilité : ★★★★★
Efficacité : ★★★★★
Branchement : type Atari
Prix : 190 F.

Quick Shot 1 : *dépassé malgré une prise en main correcte, il donne une impression de flou.*

Prise en main : ★★★★
Stabilité : ★★★★
Efficacité : ★★
Branchement : type Atari
Prix : 99 F.

Trois poignées interchangeables, **le Three Way de luxe** *frappe fort. Dommage qu'à la longue les poignées glissent le long de leur support.*

Prise en main : ★★★★★
Stabilité : ★★★★★
Efficacité : ★★★★
Branchement : type Atari
Prix : 289 F.

Trop sensible, **le Triga Command** *donne parfois une sensation de flou mais se rachète par son bouton de tir.*

Prise en main : ★★★★★
Stabilité : ★★★
Efficacité : ★★
Branchement : type Atari
Prix : 175 F.



Apparemment confortable, le Fire Command II n'est pas très stable lorsque le joystick est poussé vers l'avant. Par contre, les boutons de tir sont parfaits.

Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 720 F.

Spécialement adaptés aux tout petits, les Kid Controllers sont très agréables, mais d'usage limité : trois programmes requièrent leur emploi pour l'instant.

Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 125 F.

D'une simplicité évidente, le Trackball Wico est redoutable. Rapide, il bénéficie d'un bouton de tir très agréable mais, comme tous ses confrères, ne prend sa pleine efficacité que dans certains jeux bien précis.

Prise en main : posé
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 462 F.

Simple et très agréable, le Compétition pro Joystick propose deux larges boutons de tir, pour droitier et gaucher, une manette directionnelle précise et ferme.

Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 250 F environ.


Très stable
et très complet
(tir automatique/manuel,
commutation gaucher droitier,
réglage de la fréquence de tir,
sac de transport), le Tournament Master
pèche par sa dureté et sa manette
un peu courte.
Prise en main : ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari/Coleco
Prix : 510 F.
HIGH SCORE
COMMAND
ATARI
TRAK-BALL
Le plus connu ; il a ses
adeptes malgré ses
défauts : prise en main
inconfortable et fragilité
relative.
Prise en main : ★ ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 99 F.
Souples et maniables,
les joysticks Amiga
séduisent de prime abord.
Mais rapidement, les boutons deviennent
fatiguants : trop rapprochés,
ils crispent pouce et index.
Seules les petites mains
y trouvent leur compte.
Prise en main : ★ ★
Stabilité : tenus en main
Efficacité : ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 149 F.
Conçu pour satisfaire droitier et gaucher,
le Trackball Atari est parfois pris en
défaut. Sa stabilité n'est pas
à toute épreuve
dans les parties au finish.
Prise en main : posé
Stabilité : ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 390 F.
ATARI
THE POWER-STICK
Dernier né d'Atari, les Proline
sont presque parfaits. Bonne tenue
en main, boutons de tir pratiques,
précision et souplesse
de la manette directionnelle,
bref, l'expérience paye...
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenus en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 140 F.



OÙ LES TROUVER ?

COCONUT INFORMATIQUE: 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 355.63.00 ou 355.63.00.
ELECTRON : 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : 766.11.77. 163, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 541.41.63.
FNAC : 136, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : 544.39.12.
FORUM : 75001 Paris. Tél. : 261.81.18.
ÉTOILE : 16, avenue de Wagram, 75008 Paris. Tél. : 766.52.50.
ANNECY : 18, rue Sommeiller - 74000. Tél. : (50) 51.72.30.
BELFORT : 6, rue des Capucins - 90000. Tél. : (84) 21.00.15.
CLERMONT-FERRAND : Centre commercial Jaude - 63000. Tél. : (73) 93.22.00.
COLMAR : 1, Grand-rue - 68000. Tél. : (89) 23.32.12.
DIJON : 24, rue du Bourg - 19000. (10/84) Tél. : (80) 30.11.30.
GRENOBLE : 3, Grande Place - 38000. Tél. : (76) 09.46.63.
LILLE : 9, place du Général-de Gaulle - 59000. Tél. : (20) 30.72.30.
LYON : 62, rue de la République - 69002. Tél. : (7) 842.26.49.
MARSEILLE : Centre Bourse - 13001. Tél. : (91) 91.30.62.
METZ : Centre Saint-Jacques - 57000. Tél. : (8) 736.16.22.
MULHOUSE : 1, place Franklin - 68200. Tél. : (89) 42.09.55.
NICE : Centre Nice Etoile, 30 avenue J.-Médecin - 06000. Tél. : (93) 92.09.09.
ROUEN : 37, rue Ecuyère - 76000. Tél. : n.c.
STRASBOURG : La Maison Rouge, 22, place Kléber - 67000. Tél. : (88) 22.03.39.
TOULOUSE : promenade des Capitoules - 31000. Tél. : (61) 23.11.08.
BRUXELLES : City II, rue Neuve - 01800. Tél. : (32) 22.17.47.20.
FUTUR : 53, avenue de la Grande-Armée, 75116 Paris Cedex. Tél. : 501.93.57.
HACHETTE-OPÉRA : boulevard des Capucines, 75009 Paris. Tél. : 265.83.52. 24, boulevard St-Michel, 75006 Paris. Tél. : 633.84.68. Printemps, 64, boulevard Haussmann, 75009 Paris. Tél. : 282.50.33. Printemps C.C. Velizy II, 78140 Velizy. Tél. : 946.96.85.

Excellente stabilité, prise en main et bouton de tir très bons, mais un temps de réponse beaucoup trop lent, dès que l'on s'éloigne du récepteur de plus d'un mètre pour ce Freedom Fighter.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 640 F.

La bonne prise en main du Aerobic joystick *de* Suncom *prouve qu'il n'est pas besoin de faire compliqué pour être efficace...*
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : n.c.

Excellent, le Slik Stik *est peut être plus confortable que son cousin, le* Aerobic joystick.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 205 F.

Printemps C.C. Galaxie, 30, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : 581.11.50.
Printemps, 41, rue Nationale, 59000 Lille. Tél. : (20) 83.79.23.
ILLEL : 86, boulevard Magenta, 75010 Paris. Tél. : 201.94.68.
143, avenue Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : 554.97.48.
LE JEU ÉLECTRONIQUE : 75, rue St-Lazare, 75009 Paris. Tél. : 874.43.20.
TOULOUSE : 68 *bis*, avenue des Minimes - 31200. Tél. : (61) 22.60.49.
RUN INFORMATIQUE : 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : 581.51.44.
SIDEG : 170, rue St-Charles, 75015 Paris. Tél. : 557.79.12.
125, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : 627.12.43.
SUISSE : 32, rue de Zurick, 1201 Genève. Tél. : (022) 32.84.14.
SIVEA : 31, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : 522.70.66.
BORDEAUX : Croix du Palais, rue du Corps Franc-Pommier - 33081 Cedex. Tél. : (56) 96.28.11.
CANNES : 14 boulevard de la République - 06400. Tél. : (93) 39.29.09.
LILLE : 21 *bis*, rue de Valmy - 59000. Tél. : (20) 57.88.43.
LYON : 21, rue de la Pardieu - 69000. Tél. : (7) 895.00.01.
MONTPELLIER : 3, rue Anatole-France - 34000. Tél. : (67) 58.09.00.
NICE : 6, rue Offenbach - 06000. Tél. : (93) 88.56.46.
NANTES : 21 A boulevard, G. Guist'Hau, B.P. 388 - 44013. Tél. : (40) 47.53.09.
ROUEN : 34, rue Thiers - 76000. Tél. : (35) 70.88.30.
TEMPS X : 84, avenue des Champs-Elysées, 75008 Paris. Tél. : 563.22.36.
NICE ÉTOILE : C.C. 24, avenue Jacques-Médecin - 06000. Tél. : (93) 85.22.33.
LYON : C.C. La Pardieu - 69003. Tél. : (7) 860.99.71.
MARSEILLE : C.C. Bonneveine - 13008. Tél. : (91) 72.46.91.
VILLENEUVE-D'ASQ : C.C. Villeneuve II - 59650. Tél. : (20) 47.09.06.
TOULOUSE : C.C. Laberge, 31320 Castanet Tolosau. Tél. : (61) 54.42.15.
MULHOUSE : 7, rue de Raison - 68100. Tél. : (89) 56.61.65.
AUBAGNE : C.C. Barnéoud - 13127. Tél. : (42) 70.43.55.
BORDEAUX : C.C. Meriadeck - 33000. Tél. : (56) 93.10.44.
GRENOBLE : C.C. des 3 Dauphins, 4, rue St-François - 38000. Tél. : (76) 87.08.65.
ANNECY : Galerie Royal Center, 4 *bis*, rue de la Poste - 74000. Tél. : (50) 45.46.19.
PARLY II : C.C. Parly II - 78150 Le Chesnay. Tél. : (3) 954.31.11.
CALAIS : 8, rue Charost - 62100. Tél. : (21) 96.80.71.

Bien meilleur portée pour le Game Mate II. La prise en main est par contre déplorable. Surveillez également l'état des piles du récepteur et de l'émetteur avec attention.
Prise en main : ★
Stabilité : tenu en main
Efficacité : ★ ★ ★ ★
Branchement : type Atari
Prix : 980 F.

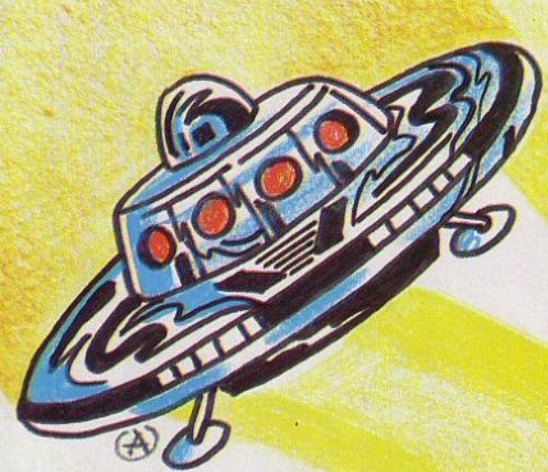
Agréable et facilement réglable, ce joystick pour Apple bénéficie de trois boutons de tir, celui de la manette est cependant peu pratique.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Apple
Prix : 695 F.

Précis, ferme et doux, le joystick destiné à l'Apple sous son apparence frustre, est très efficace.
Prise en main : ★ ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Apple
Prix : 290 F.

Réglage de durcissement et de course de la manette et deux boutons bien placés pour le Kraft.
Prise en main : ★ ★ ★ ★
Stabilité : ★ ★ ★ ★ ★ ★
Efficacité : ★ ★ ★ ★ ★
Branchement : type Apple
Prix : 495 F.

LA RACE DES GUERRIERS

La technologie des arcades et des flippers a beau avancer à pas de géant, rien ne vaut une bonne petite guerre spatiale. Les aficionados de la gâchette restent fidèles à leur rêve...



SINISTAR
Les 13 coups fatals

L'action de *Sinistar* de Williams se passe en plein cœur d'un immense champ d'astéroïdes. Une multitude de rochers spatiaux flotte au hasard dans le vide. Le joueur pilote un dragueur de mines et doit détruire les débris galactiques afin d'en extraire de petits morceaux de cristaux brillants : la sinisite. Ces cristaux d'apparence inoffensive constituent l'un des trésors les plus recherchés de l'univers, car on les utilise pour construire la terrible navette *Sinistar* mais aussi les bombes qui peuvent la détruire.

La mission du joueur au début du jeu consiste à pulvériser les astéroïdes afin de recueillir le maximum de sinisite. Pour collecter les précieux cristaux, il suffit de passer dessus alors qu'ils flottent dans l'espace. Le dragueur de mines est constamment sous la menace des vaisseaux adverses qui tentent de récupérer les minéraux magiques avant lui.

C'est pour vous le moment de démontrer vos talents de chasseur. Mais attention car si les engins ennemis ne présentent pas un grand danger, un seul missile bien placé peut ruiner tous vos espoirs de conquête. Pour franchir le premier tableau, le joueur doit annihiler toutes les forces adverses aussitôt qu'elles se manifestent sur l'écran. La première partie du jeu est une course contre la montre dans laquelle il faut amasser suffisamment de cristaux en prévision du terrible combat qui vous attend, et vous n'aurez jamais trop de munition pour affronter votre ennemie suprême.

A chaque fois qu'un vaisseau ennemi collecte des cristaux, il transporte son précieux butin vers un port éloigné où les forces du mal s'efforcent d'achever la construction du redoutable *Sinistar* dans les plus brefs délais. Il faut au total 20 morceaux du minerai magique pour bâtir le monstre de l'espace. Le joueur, pendant ce temps, constitue un stock des pierres précieuses afin de les transformer en « sinibombes ». Les « sinibombes » sont les seules armes capables de venir à bout de l'horrible *Sinistar*, mais même ces mégabombes paraissent faibles comparées à la puissance de votre ennemi. En effet, lors du premier tableau, le joueur devra toucher le *Sinistar* treize fois avant de le détruire entièrement... Excusez du peu ! Le joueur peut néanmoins conserver jusqu'à 20 bombes ; s'il se trouve à court de munition, il devra partir de nouveau en quête de sinisite.

Dès que vos ennemis ont implanté au monstre son vingtième morceau de cristal, ce dernier devient tout à fait opérationnel. Une voix d'outre tombe se fait alors entendre avertissant le joueur que la créature diabolique manifeste ses premiers spasmes de vie... Ces simples mots *« Prenez garde... JE VIS »* vous font passer un drôle de frisson dans le dos et même les joueurs les plus expérimentés sentent à ce moment-là une sourde angoisse les envahir... Le *Sinistar* est une sorte d'immonde animal mythique arborant une tête en pierre. Il se déplace à une vitesse terrifiante et peut avaler votre vaisseau d'une seule bouchée.



Alors qu'il se rapproche de vous, il vous gratifie d'un *« Cours, lâche ! »* à vous faire dresser les cheveux sur la tête, mais la fuite étant malheureusement impossible, il ne vous reste plus qu'à prendre votre courage à deux mains pour affronter la bête. Les mains crispées de terreur, vous expédiez vos bombes sur l'animal maudit, mais ce dernier, comme si de rien n'était, continue à avancer sur vous...

La seule manière de l'anéantir est de l'atteindre avec la treizième bombe, mais que d'émotions pour y parvenir.

Cette mission une fois accomplie, vous passez au tableau suivant dans lequel encore plus de sinisite vous sera nécessaire pour venir à bout du sinistre *Sinistar*.

A conseiller à tous les amateurs de sensations fortes !

GYRUSS
Le cercle infernal

Après avoir glissé la pièce fatidique dans la fente adéquate, le joueur se retrouve aux commandes d'une navette spatiale se dirigeant vers les planètes les plus éloignées du système solaire. Entre chaque planète se tient une flotte de vaisseaux ennemis chargée de préserver son territoire contre toute invasion étrangère. Les engins spatiaux de vos adversaires s'alignent au centre d'un cercle, hors de portée de vos canons. De temps à autre, une escadrille

ennemie jaillit de sa flottille et vient attaquer votre navette qui reste confinée hors du périmètre du cercle. Les appareils disposés en file indienne foncent sur vous en serpentant dans l'espace et décrivent des boucles de plus en plus larges au fur et à mesure qu'ils approchent de votre vaisseau.
Votre mission consiste bien sûr à faire place nette en déplaçant votre bâtiment autour du cercle et en libérant vos missiles du nez de votre appareil vers le centre du cercle. D'autres dangers vous menacent. Ainsi les fusées offensives de vos adversaires apparaissent au centre de l'écran et se propulsent aussitôt vers les limites de la circonférence alors que des météores se présentent hors des limites avant d'être aspirés dans l'orbite centrale. Une fois à l'intérieur de la zone interdite, les météores se transforment en de dangereux satellites à trois fourches, de couleur rouge. Si vous les détruisez tous, vous obtenez un deuxième canon à laser qui double ainsi votre puissance de feu. Vous le conservez jusqu'à destruction de votre appareil.
Pour passer au tableau suivant, le joueur doit impérativement anéantir tous les engins, mais attention aux collisions et aux missiles à tête chercheuse. Les vaisseaux ennemis semblant se concentrer plus spécialement sur les navettes qui font un peu trop de surplace, nous ne saurions trop vous conseiller d'adopter la bonne vieille tactique du « tir-esquive » qui a fait ses preuves depuis les premiers *Space Invaders*. Après avoir franchi le nombre de tableaux requis (attention, ce nombre diffère selon les consoles), changement de décor !
Votre navette fonce dans l'hyper-espace et vous atteignez bientôt votre planète de destination (en général, il vous faut franchir deux tableaux pour rejoindre la planète Neptune, trois tableaux pour Uranus, etc.). Après avoir combattu avec courage et ténacité, voici le temps des récompenses : l'étape « Chance ». Ce tableau consiste à marquer le plus de points possible sans prendre le moindre risque. En effet, pendant toute la durée de cette étape, votre vaisseau est invulnérable... Profitez-en pour vous en donner à cœur-joie, car cela ne durera pas bien longtemps. Si vous éliminez les quatre escadrilles ennemies, vous obtiendrez un bonus spécial. Après ce défoulement, vous devez repartir pour une planète encore plus éloignée et encore mieux gardée que la précédente.
Bien que fortement inspiré de *Galaga*, qui a décidément fait beaucoup d'émules, le *Gyruss* de Centuri, grâce à des graphismes vifs et colorés et à une musique très entraînante, ne devrait pas manquer de séduire tous les desperados de l'espace.

GRAVITAR
Engagez-vous !

Ordre de mission : votre travail consiste à rejoindre les planètes ennemies, détruire les blockhaus dans lesquels se dissimulent vos adversaires, rassembler et récupérer tous les stocks de carburant disséminés sur les zones dangereuses... tout ceci afin de libérer le système solaire de la présence d'extra-terrestres hostiles à notre race.
Le carburant doit être collecté sur chaque planète. Vos réserves de fuel diminuent chaque fois que vous utilisez les manettes de propulsion et le bouclier traction. Pour la sécurité de votre vaisseau, adoptez les mesures suivantes : utilisez le bouclier pour vous protéger des missiles lancés des blockhaus et des fusées d'attaque... Il y a trois systèmes solaires dans chaque univers, cinq planètes dans les deux premiers systèmes, quatre dans le troisième. Après avoir accompli votre mission dans les systèmes solaires à gravité positive, vous évoluerez dans trois nouveaux systèmes solaires à gravité négative. A la suite de cette étape, vous devrez traverser un univers étrange où règne l'obscurité la plus absolue : les planètes sont invisibles et la gravité positive. Enfin, vous devrez franchir un univers semblable, à gravité négative.



Le tableau de commandes : vous manœuvrez votre vaisseau à l'aide des boutons « rotation gauche » et « rotation droite » ainsi que du bouton « propulsion ». Pour libérer vos missiles, actionnez le bouton « mise à feu » (ce dernier lance un seul missile par pression). Le bouton « bouclier-traction » sera utilisé pour vous protéger des tirs ennemis ainsi que pour « pomper » le carburant qui abonde sur ces planètes.
Valeur des objectifs : citerne de fuel = 2 500 unités de carburant ; réacteurs = 500 points ; blockhaus rouges = 250 points ; vaisseaux rouges = 100 points ; mission accomplie sur la planète rouge = 7 500 unités de carburant. Les points de bonus sont accordés selon la vitesse à laquelle vous détruisez les objectifs stratégiques et quittez la planète (indemne bien sûr). Un super bonus récompense la réussite d'une mission, mais le niveau de difficulté choisi au départ par le joueur détermine la valeur de ces récompenses. Il est bien évident que la planète du premier système solaire — la plus facile — rapporte moins de points que les étapes suivantes. Alors si vous vous sentez d'humeur à tenter une croisade galactique, et si vous avez le sens de la gravitation, n'hésitez pas, engagez-vous !
Bien que relativement complexe, et difficile à manœuvrer ce jeu devrait rassembler tous les fans du *Defender*, qui de mémoire de vidéo-maniaque reste le jeu le plus ardu à maîtriser...

BLASTER
E comme Epopée

Ce simulateur de vol spatial conçu par Williams vous entraînera dans un voyage étonnant à travers la quatrième dimension. Vous disposez pour cela d'une manette directionnelle tout à fait extraordinaire puisqu'elle vous permet de vous orienter dans 49 directions différentes. *Blaster* se déroule sur quatre tableaux.
L'anti-planète : dans ce premier tableau vous devez affronter des ennemis irréductibles prêts à sacrifier leur vie pour la bonne cause. Derrière l'écran-pare-brise, vous voyez défiler des créatures plus atroces les unes que les autres : robots à tirs rotatifs, androïdes malins et démons d'outre-espace s'unissent pour vous anéantir. En actionnant le bouton de mise à feu et la manette « Hyperdrive » placés sur votre levier de commande, vous devrez livrer un combat sanglant en détruisant non seulement les monstres précités mais également les chasseurs et les bombardiers des forces intergalactiques.
Tâchez également d'éviter les barrières magnétiques qui se dressent sur votre route. Si vous vous sentez l'âme d'un champion, n'hésitez pas à voler sous les voûtes pour atteindre le centre de contrôle... En cas de succès, vous obtiendrez un joli paquet de points.



Le tunnel du temps : le joueur se déplace le long d'une interminable spirale balisée de petites lumières de couleur. Dans le tunnel du temps, le joueur doit piloter avec une grande habileté afin de porter secours à un astronaute qui flotte dans l'espace. Le but est bien sûr de ramener à bord l'homme-volant avant de continuer la mission.
La roulette russe : le jeu consiste ici à laisser vos adversaires se rapprocher le plus possible de votre vaisseau, puis au dernier moment de faire feu pour les détruire. Mais c'est là vivre dangereusement car « les cavaliers de la mort », les robots, les kamikazes, les satellites rebelles et autres missiles et mines destructrices ne s'en laissent pas compter. Nous conseillons aux personnes émotives de sauter ce tableau !
La ceinture Astéroïde : Et voici le nec plus ultra ! L'épopée spatiale dans toute sa splendeur. Le joueur fonce dans l'univers intersidéral à travers une tempête de débris galactiques et de planètes tout en poursuivant les vaisseaux ennemis ainsi que des soucoupes volantes. Ici, point de répit ! Vous pouvez pourtant sauver d'autres humains largués dans l'espace et même refaire le plein d'énergie en vous connectant sur la figure « E » (comme Electrique !), mais accrochez-vous... ce n'est pas une partie de plaisir.
Au fil du jeu, les combats se multiplient et vos adversaires se font de plus en plus menaçants. On a beau résister, on finit toujours par abdiquer... Attaqués par les soucoupes, le joueur visera tout particulièrement la soucoupe rouge. Si celle-ci est détruite en premier, l'escadrille entière disparaît avec elle et c'est le bonus.
Les effets de perspective étonnants (grâce à la 3D), le levier de commande révolutionnaire et des effets sonores de choix ajoutés à la grande variété d'action place ce jeu dans les tout premiers « space game » de ces dernières années.

GAPLUS
Quoi de neuf ?

A tout seigneur tout honneur, après les copies conformes (*Exerion* et *Gyruss*) voici *Gaplus* de Namco, la suite de l'original *Galaga*, lui-même enfant naturel de *Galaxian*, lui-même petit-fils de *Space Invaders*. Quoi de neuf par rapport à son prestigieux ancêtre ?
A vrai dire pas grand-chose. On retrouve avec plaisir les graphismes et le scénario de *Galaga* avec, certes, davantage d'effets spéciaux et un rythme un peu plus soutenu, mais le jeu se calque presque exactement sur le « hit » des arcades d'il y a quelques années en utilisant les mêmes recettes et les mêmes clichés. C'est toujours le problème des « remakes », l'effet de surprise ne joue plus... Enfin, peu importe, je m'en vais aller bousculer mon vieux *Space Invaders* ! ▶

Jean-Michel NAVARRE



ASTRO CHASE



ATARI : cartouches, disquettes et cassettes.
COMMODORE 64 : disquettes et cassettes.
- 36 niveaux de jeux.
- 13 écrans différents.
- Une super musique.

BOULDER DASH



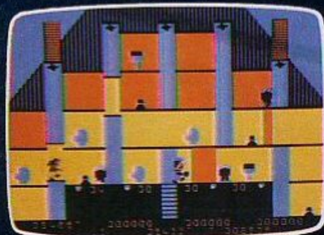
ATARI : cartouches, disquettes et cassettes.
- Un grand jeu (Micro 7).

FLIP and FLOP



ATARI : disquettes et cassettes.
COMMODORE 64 : disquettes et cassettes.
- Meilleur jeu de science fiction de l'année 84 (Electronics Games Magazine).
- Le jeu le plus original de l'année (Consumer Electronics Show).
- Le jeu du mois (Dealerscope Magazine).

BRISTLES



ATARI : cartouches, disquettes et cassettes.
COMMODORE 64 : disquettes et cassettes.
- 8 jeux et tableaux différents.
- 6 niveaux de difficulté pour chaque jeu.
- Un super graphisme.

disponibles
chez tous nos revendeurs
et chez





importateur exclusif
de



73, RUE DU CHERCHE-MIDI . 75006 PARIS
TEL 549.14.50 . TELEX 200696F

ALIEN STAR - THE GAMES A VOS TARGETS !

Après une période que l'on peut qualifier de « passage à vide », c'est avec un grand plaisir que nous vous entretenons aujourd'hui de la nouvelle politique Gottlieb en matière de flippers.

Les quelques mois écoulés depuis *Jacks to Open* — la plus longue coupure hormis les années de guerre — ont été mis à profit pour trouver un nouvel élan en dépit de la conjoncture, toujours précaire. Voici donc, de façon rapprochée, *Alien Star* et *The Games* qui se différencient déjà au premier coup d'œil par un fronton extra plat ainsi que par la miniaturisation de la porte de façade. L'on remarque ensuite la présence rassurante de nombreux voyants d'extraball, spéciaux, multiplicateurs de bonus en bon nombre, trous de capture synonymes de jeu multiball, et l'indication de nouveaux perfectionnements... Ainsi Gottlieb apporte au bonus un intérêt supplémentaire grâce au « hold bonus » qui donne accès à des scores faramineux. Dans un premier temps il s'agit d'éclairer l'élément qui permet d'encaisser, à tout moment, le « bonus score ». Cela n'est pas vraiment nouveau chez Gottlieb, le *Counterforce* bénéficiait déjà de cette prime.

Le « hold bonus », une fois acquis, conserve la valeur intégrale, après décompte, du « bonus score » qu'il sera toujours possible de conforter en points et multiplicateur avant de rééditer l'opération...

Chasseur de primes

Pour éclairer le spécial, qui s'obtiendra alternativement dans les sorties latérales inférieures, il suffira de passer par les 4 passages supérieurs « S-T-A-R ». A l'évidence, le couloir de remontée à l'arche du plateau est indispensable à cette combinaison et aux diverses autres primes. Pour déclencher le trou de capture, il faudra toucher les 5 petites cibles rondes « A-L-I-E-N » qui éclairent alternativement les quatres voyants secondaires des passages S-T-A-R. Le « S » signalé en blanc donne la possibilité d'encaisser le bonus.

Dans le « T », la lumière verte permet de faire progresser le multiplicateur de bonus (2,3,4,5). Le « A » renferme le voyant jaune accordant le « hold bonus » qui fait ici son entrée dans l'évolution des pinballs. L'extraball, en violet, se cache enfin dans le « R ».



A. Couloir à billes « messagères ».
B. Le « Spinner » ou cible tournante.
C. Multiplicateur de bonus.
D. La zone du Special.
E. Le « vari target ».
F. Bille captive entre le disque et le javelot.
G. L'extra ball à portée de la main.

Le voyant gagné par « A-L-I-E-N » change de place au contact des bumpers, chaque couleur s'éclaire donc à tour de rôle. Avec les quatre séries de cibles rondes, l'on est certain d'acquérir les primes énumérées ici, toujours disponibles...

Gottlieb donne à la cible tournante d'*Alien Star* une importance nouvelle à plus d'un titre. Pendant les phases de jeu en multiball - très fréquentes puisqu'il suffit de capturer la bille de jeu pour passer en multiball dès le lancer de la seconde - les valeurs du plateaux conservent un multiplicateur propre (2, 3, ou 5). C'est la cible tournante du couloir de remontée qui, dans ses rotations, sélectionne ce coefficient.

Avant de lancer sa bille dans le trou de cap-



HesWare
HesWare
Rootin' Tootin'
By Bryce C. Nesbitt
Arcade Action Series
Joystick Required
Cartridge for Commodore 64
HesWare
Mr. TNT
Arcade Action Series
HesWare
The Pit
Arcade Action Series
HesWare
Lazer Zone
HesWare
Pool Challenge
By N. Strange
Ages 6 and up
Minnesota Fats
For Commodore 64
Contains one cartridge / Joystick optional
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461387 F
Les logiciels qui vous
emmènent loin...

ture, vérifiez donc le multiplicateur indiqué à ses abords. Le couloir de retour sur le flipper droit communique, durant quelques secondes, la valeur de 10 000 points (au lieu de 1 000) à chaque tour de la cible. En multiball, avec un coefficient 5, cette particularité d'*Alien Star* peut vous permettre des replays au score en une fraction de seconde.

Le plateau olympique

Comment s'imaginer aux jeux olympiques avec *The Games* ? Vous devrez participer au saut à la perche, lancer du disque, du javelot, du poids et du marteau pour gagner de précieuses médailles d'or qui seront autant de multiplicateurs de bonus. Les différentes disciplines, bien disposées en éventail dans la partie supérieure du plateau, demanderons à votre bille de jeu des efforts certains. La précision, mais également la force dans l'impact, se révélant ici indispensables.

Le saut à la perche et le javelot se déroulent alternativement dans un interminable couloir à billes dites « messagères ».

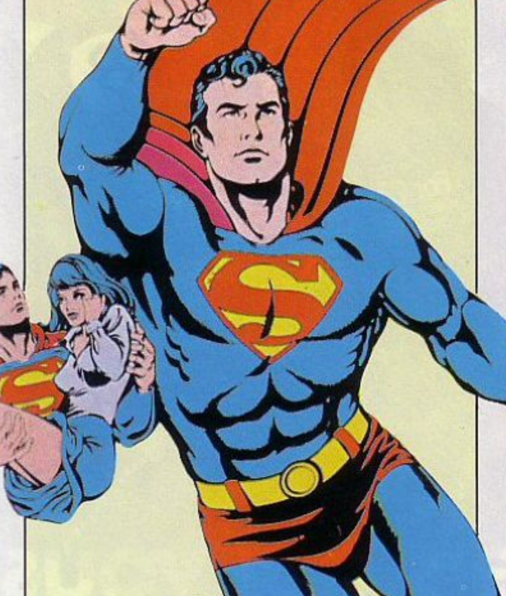
Plus fort est le choc, plus forte est l'énergie transmise à la bille chargée de remonter vers la cible butoir. Le score est déterminé par le chemin parcouru, et la médaille d'or relative à chaque sport se gagne en son extrémité... Le « spinner » ou cible tournante fera avancer vos chances au podium, toujours alternativement, pour le lancer du disque ou du marteau. La « vari-target », une exclusivité Gottlieb, devra être repoussée au fond de son antre pour obtenir la « gold medal » correspondante au lancer du poids. Ce gadget éclairera également le spécial des passages supérieurs. Selon le système de répétition des cibles fixes, qui avait fait les beaux jours de *Pink Panther*, il faudra enfin taquiner sans relâche deux targets, malicieusement placées, pour obtenir l'extra-ball.

FLIPMANIA

Nous achevons ici avec Atari et Game Plan notre flipamnia établie sur les listes de pinballs U.S. Etant donné leur rareté, la flipmania est acordée sur une seule machine affrontée.

Atari	Game Plan
Atarians	Star Trip (2)
Time 2000	Foxy Lady (2)
Airborne Avenger	Sharpshooter
Middle Earth	Coney Island
Space Riders	Pinball Lizard
Hercules (1)	Sharpshooter (2)
Superman	

(1) Pinball géant (voir Tilt n° 3).
(2) Pinball en « table cocktail ».





EXTRA BALL

C'est, peut-être, la fin du tunnel pour les pinballs si l'on en juge par les nouveaux modèles en nombre moins négligeable. Game Plan (le plus jeune constructeur US) sort ainsi *Attila The Hun* et Bally présente *Black Pyramid*. Son *Devil Riders* à peine distribué, Zaccaria enchaîne déjà sur *Magic Castle*, tandis que Jeutel distribue son troisième flipper : *Olympic Games*.

LES CLASSIQUES

Voltan, un classique ? Plutôt une curiosité. Les exemplaires de cet appareil construit par Bally en 1979 (entre *Supersonic* et *Star Trek)* sont si rares que le néophyte pris au piège croit découvrir une machine récente. Douze appareils au plus dans l'hexagone, sur lesquels pèse une sorte de mystère puisqu'il s'avère impossible d'en retrouver la trace dans les catalogues spécialisés. Pour le constructeur même, *Voltan* n'existe pas. Ce phénomène n'est pas nouveau dans l'industrie du pinball. Gottlieb lui-même avait étouffé l'existence de son premier modèle à deux joueurs. En présence d'un *Voltan*, pour lequel Dave Christensen a conçu l'un de ses plus beaux décors, on devine les raisons de ce rejet qui est venu stopper la production du *Voltan* au stade de la pré-série. En effet le plateau de jeu ressemble étrangement à celui du *Supersonic* son aîné de deux mois, sans cependant en posséder tous les gadgets : drop-targets, trou à éjecteur, porte sauve-bille inférieur, etc.

Comment jouer au Voltan ?

La première combinaison consiste à éclairer les planètes numérotées de 1 à 9. Chacune donne un bonus de 2 000 points. La première série complète éclaire la mémoire du « jumbo » (18 000 points), puis la deuxième celle du « super » (36 000 points), la troisième et les suivantes donnant une partie gratuite.

La seconde combinaison, « A-B-C-D », permet d'obtenir le multiplicateur de bonus par 3, puis une partie gratuite pour les séries suivantes. Cette double mission des 9 planètes et de la combinaison « A-B-C-D » se réalise par la fréquentation assidue, et quelque peu monotone, de 6 couloirs et 5 cibles fixes. Les 2 passages inférieurs qui conduisent la boule sur les flips, sont primordiaux car ils participent aux deux combinaisons. De même, la cible centrale n° 5 s'éclaire de manière cyclique (et réglable) afin d'octroyer l'extra-ball en prime.

Jean-Pierre CUVIER.


SIERRA™
Nous sommes le futur
B.C.'s QUEST FOR TIRES™
Sierra ON-LINE
LUNAR LEEPER
SIERRAVISION
AQUATRON™
Sierra ON-LINE
SAMMY LIGHTFOOT
SIERRAVISION
OIL'S WELL™
Created by THOMAS MITCHELL
SIERRAVISION
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex : 461 387 F
Encore plus loin...
HUGUES / MASSE

PETITES ANNONCES

ACHATS

A05/51 — Cherche pour ZX 81, clavier mécanique, imprimante, livres et revues sur le ZX. Ach. ou échange tous vos programmes super géniaux. (arc. av. v.) **Raphaël GUTIERREZ, 10, rue de Longchamps, 75116 Paris. Tél. : (1) 553.06.64.**

A05/52 — Achète pour VCS Atari Super Cobra, Vanguard et River Raid entre 100 et 200 F. **Stéphane DAVIET, 39, boulevard du Général-de-Gaulle, 93250 Villemomble. Tél. : (1) 854.34.74. Après 18 h en semaine.**

A05/53 — Cherche micro ordinateur à prix intéressant. **Emmanuel GARCIA, le Lardin, 24570 Beaulieu. Tél. : (53) 50.25.87.**

A05/54 — Achète ZX 81 pour 300 F. **Pascal SCHOLTÈS, 4, rue du Chanoine-Vagner, 57100 Thionville. Tél. : (8) 253.37.89.**

A05/55 — Urgent ! Cherche « Donateur » super-sympa de tout micro ou console ZX 81 avec impr. ou et lect.-disque : 200 à 400 F ou Coleco, Atari, Apple, etc., et toutes K7. **Stéphane MASSARD, 48, rue de la Solidarité, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 672.44.76.**

A05/56 — Recherche Basic étendu + manuel pour TI 99/4A. **Gonzague DANESSE, 61, rue Jules-Massenet, 59223 Roncq. Tél. : (20) 94.48.20.**

A05/57 — Achète programmes pour 600 XL Atari et vends K7 pour VCS **Carl KILLIUS, Lot. « les Asphodèles » n° 7, 84300 Cavaillon. Tél. : (90) 78.16.82. Après 17 h.**

A05/58 — Achète à bas prix ou reçois offre de programmes pour ZX Spectrum en vue création d'un club par correspondance. **Frédéric GRANCOURT, 63, rue S.-Cordier, 62260 .**

A05/59 — Atari 800 XL. Achète lecteur de disquettes en bon état. Si possible avec un minimum de garantie. N'hésitez pas à m'appeler pour toute propositions. Vends nombreux jeux en ROM ou en K7. Ex. : Donkey-Kong, Defender, Centipède, Jungle Hunt : 200 F pièce. **Tél. : 079.14.29 (stéphane).**

A05/60 — Achète adaptateur C.B.S. entre 400 F et 450 F en bon état avec la notice. Vends Zaxxon pour C.B.S. 290 F et aussi Donkey-Kong et Q* Bert les deux 600 F **Jean-Michel VROEMEN, 52, rue Pasteur, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 681.94.73.**

A05/61 — Achète Commodore 64, ou Atari 600 XL pour 1 500 F. Bon état si possible (livré avec lecteur de K7). **Renaud JARDON, 22 bis, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : 371.95.53.**

A05/62 — Urgent ! Cherche Commodore 64, occasion mais bon état pour - de 1 000 F sur télé Secam. **Émmanuel PRIEUR, 34, allée Valéry-Lefebvre, 93340 Le Raincy. Tél. : 381.33.22.**

A05/63 — Cherche donateur d'une console Coleco ou la rachète à prix très bas : 300 F. Pour 400 F avec la K7 Zaxxon ou Cosmic Avenger. (Très urgent cause tournoi) Merci. **François RIQUET, 54, avenue Roger-Salengro, 59286 Roost-Warrendin. Tél. : (27) 98.68.87.**

A05/64 — Achète K7 Parker Activision Imagic pour C.B.S. **Patrick FAVIER, 62, rue Jean-Vaquier, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.43.78.**

A05/65 — Maman d'enfant infirme moteur cérébral + sourd muet cherche donateur d'ordinateur (bas prix) pour rééduquer en patience son fils 11 ans. **Nadine MAGLIONA, bd des Moulins, bât. 30, esc. 4, 06200 Nice. Tél. : (93) 83.76.83.**

A05/66 — Recherche module Extensed Basic pour TI 996A aux environs de 500 F. **Michel ROUGIÉ, Pelaubes, 12110 Aubin. Tél. : 654.34.06.**

A05/67 — Achète K7 Vectrex Fortress of Narzod ou solar Quest en bon état avec emballages. 100 F maximum. **Éric BÉLOUIS, 20, rue Louis-Pergaud, 69500 Bron. Tél. : (7) 826.49.57..**

A05/68 — Achète Commodore 64, Secam, prix intéressant. **Éric THIBAUT, 117, avenue Aristide-Briand, 17000 La Rochelle. Tél. : (46) 67.29.10.**

A05/69 — Achète K7 Atari Decathlon, Pitfal 2, et pour 100 F environ les K7 : Joust, Jungle Hunt, Dig Dug, Battle Zone, Pengo ou autres récentes. Vends Gorf. **Jean-Marc DAUMONT, Montifort, esc. 20 n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

A05/70 — ZX 81 Sinclair + imprimante + alimentation + manuel d'emploi. Toutes les propositions sont retenus. Merci ! **Christophe MONGODIN, 117, avenue du Maréchal-Foch, 78700 Conflans-Ste-Honorine. Tél. : 919.97.04.**

A05/71 — Recherche ordinateur pour débuter (offrant environ 250 F) je prends les frais d'envois à ma charge. **Philippe VITOUX, chemin de Convalescence, 07100 Annonay. (Ardèche) Tél. : (75) 32.31.32.**

A05/72 — Recherche pour Commodore 64, lecteur de disquettes, type VIC 1541, prix raisonnable. **Benoît GRELLET, 8, rue Laissaigne, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (77) 025.77.62.**

A05/73 — TI 99/4A recherche désespérément module Basic étendu + manuel d'utilisation. Eventuellement encore mini Memory + manuel d'utilisation. Faire offre ! **Jean-Louis WEYER, n° 13 Hangviller, 57370 Phalsbourg. Tél. : (8) 708.02.10 seulement le week-end. Merci d'avance.**

A05/74 — Achète pour Vectrex crayon optique avec K7 Artmaster + Melodymaster faire offre de prix. **Didier VAU, 70, rue Philippe-Dartis, 93800 Épinay. Tél. : 822.44.99 après 20 h.**

A05/75 — Achète Apple II, ou II +, ou IIe, Faire offre. **Alain DEPAULIS, le Pêcher, 23320 St-Vaury. Tél. : (55) 80.24.74.**

A05/76 — Urgent ! Cherche donateur ou vendeur à très bas prix (200 F) une imprimante pour Sinclair. **Bruno RICORDAL, 2, rue des Cyclamens, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : 036.76.21.**

A05/77 — Recherche programmes pour Micral 80-22 G ou Micral 80-222 en Basic ou assembleur. Achète disquette au prix de celle-ci et accept. photocopie de list. Recherche aussi livres donnant des programmes compatibles sur ces micros. Joindre **Raphaël REGACHE. Tél. : (74) 94.48.33. Merci.**

A05/78 — Recherche moniteur vidéo 256 × 192 pixels. **Sébastien BEAUFILS, place de l'Eglise à Marçon, 72340 La Chartre-sur-Le Loir. Tél. : (43) 44.19.53 (le soir).**

A05/79 — Achète petits écrans derrière les boîtes de K7 Atari pour Collection : 15 F. Vends K7 Atari neuves : Pele Soccer, Yard Revenge. **Arnaud CHEVALIER, 11 bis, rue de la Prospérité, 94210 La Varenne. Tél. : 885.07.92.**

A05/80 — Recherche de programmes pour TI 99 4A. **Ghislain BOUTLEUX, 9, rue de la Poterie, St-Pierre-en-Val, 76260 Par Eu. Tél. : (35) 86.22.63.**

A05/81 — J.-G. passionné cherche un Commodore 64 maximum 1 500 F **Christophe BUCHMANN, 14, rue des Menuisiers, 67400 Ilkirch. Tél. : (88) 66.11.87.**

A05/82 — Recherche pour mon cher VIC 20 cart. super expander pour 250 F environ ainsi que carte mère pour même prix. Très bon état s.v.p. merci ! **Benoît BAURENS, 6, rue Lamartine, 31110 Luchon. Tél. : (61) 79.80.56.**

A05/84 — Etudiante cherche progs pour Atari 600 et 800 XL, jeux et utilit. Ecrire ou tél. à **Dominique L'HERIDAT, 5, rue des Glycines, 92370 Chaville. Tél. : 750.71.16.**

A05/86 — Cherche vendeur de deuxième boîtier de commande Vectrex à prix très bas + K7 envoyer liste s.v.p. **Corinne RENON, Fontanson, 16430 Champniers.**

A05/87 — Hep, aidez-moi ! Je cherche pour mon Vectrex les K7 Soccer, Football et Flipper, Pinball à un prix avoisinant 180 F (uniquement à Paris où dans les Hauts-de-Seine) demandez : **Guillaume au 749.62.21 après 17 h.**

A05/88 — Achète module Turbo pour console C.B.S. Maxi 500 F. **Gérard CARDOT, St-Valbert, 70300 Luxevil. Tél. : (84) 40.13.04.**

A05/89 — Achète bas prix ordinateur : Oric 1, VIC 20, CBM 64, Apple, MZ 700 ou Atari 600 XL, MPF II, Dai ou Lynx (96 K) + accessoires + connection UHF + programmes prix maximale. 1 500 F. **Claude, 8, rue du Docteur Paul-Casalis, 94000 Créteil. Tél. : 899.39.02 après 17 h.**

A05/90 — Achète K7 pour Dragon 32 et documentations téléphoner si possible et demander : **Jacky GUERIT, 4, rue du Maréchal-Foch, 59160 Lomme. Tél. : (20) 09.85.96.**

A05/91 — Urgent ! Collégien 15 ans cherche avec petits moyens : Aquarius, Laser 200 ou Alice à moins de 650 F ou à échanger contre Microvision + K7 **Xavier JAULIN, 261, route du Gondpontouvre, 16000 Ruelle. Tél. : (45) 68.34.91.**

A05/92 — Achète télé couleur n'importe quelle marque à bas prix. Cherche aussi programmes pour PB-100. **Laurent MARTIN, « La Joie de Vivre » Muguet 6, 07100 Annonay. Tél. : (75) 67.71.95.**

A05/93 — Achat SV 318/328 ou CBM 64 région Var BDR AM. **Marc OUDMEUSDEN, 383 Les Moulières, La Seyne-sur-Mer. Tél. : (94) 94.20.21.**

A05/94 — Achète micro ordinateur Oric 1 ou Oric Atmos environ 2 000 F maxi demander : **Jean-Michel VIAN, chemin des Falaises, Villeneuve-les-Avignons. Tél. : (90) 25.25.06.**

A05/95 — Achète Commodore 64 système PAL-SECAM pour moins de 2 600 F **Stéphane GAMBA, rue Marquet, 70100 Velet. Tél. : (84) 65.25.11. (de 12 h 15 à 13 h 30 et de 17 h 15 à 20 h 30)**

A05/96 — Achète ancien Atari 800 en 48 K pour max. 5 000 FB ou échange contre dix logiciels au choix. **Egidio BASSO, rue J.-Friot, 114-B-6180 Courcelles.**

A05/97 — Oric 1 48 K achète/échange/vends jeux et utilitaires. **Christian QUIVY, 9, rue Ernest-Lavisse, 29200 Brest.**

A05/98 — Lycéen 15 ans passionné info. et astronomie cherche Apple II + ou IIe avec drive pour 2 000 F. Transport remerciements assurés. **Franck HAELEUWN, 621 bois d'Achelles, 59910 Bondues. Tél. : (20) 94.12.17.**

A05/99 — TI 99/4 A. Achète module terminal emulator 2. Faire offre. **Bruno MOMERENCY, 33, av. Paul-Bert, 92190 Meudon. Tél. : 534.85.13. (après 18 h)**

A05/100 — Achète jeux vidéo ROM ou sur K7 audio pour Atari 800 XL. Vends nombreux jeux sur K7 ou cartouche de 100 à 250 F : Pole Position, Donkey-Kong, Necromancer, Jungle Hunt, Pharao's Curse, Sea Dragon, Jumpman, Defender, Centipède, Q* Bert. Tél. à **Stéphane ZANINI : 079.14.29 (de 17 h à 23 h).**

CLUBS

C09/1 — Club Mattel cherche fanas, entre 11 et 15 ans, dans la banlieue de Lille. Ecrivez-nous, réponse assurée, ou téléphonez-nous. **Cyrille D'HALLUIN, 89 A, rue du Marais, Les Ormeaux, 59160 Lomme. Tél. : 92.22.10.**

C09/2 — Cherche correspondant(e) pour club informatique (accepte tout ordinateur). Ecrivez à **Emmanuel GUICHENEY, 12, rue de Messanges, 40130 Capbreton. Tél. : (58) 72.05.87. .**

C09/3 — Cherche possesseurs CBS ou Atari 2600 pour club dans la région boulonnaise. Avec échanges et tournois. **Olivier MELOZZ, 242, rue du Four-à-Chaux, 62222 Saint-Martin-lez-Boulogne. Tél. : (21) 92.19.38.**

C09/4 — Cherche club micro-informatique dans Paris, si possible 10e, 11e ou 9e arrondissement. **David HAMAU, 21, rue Lucien-Sampaix, 75010 Paris. Tél. : 607.03.89.**

C09/5 — Club cherche adeptes de Sainclair, Commodore, Apple, Thomson, Oric et autres. Pour s'inscrire, écrire à **DECHAVANNE, 292, rue de Salamanque, 34100 Montpellier.**

C09/6 — DAI. Vous qui possédez un DAI, si vous aimez jouer, vous pouvez contacter le club Dainamic France. **DAINAMIC, 9, rue lavoisier, 59140 Dunkerque. Tél. : (28) 66.33.39.**

C09/7 — Cherche possesseurs d'Oric en vue d'échanges ou ventes de logiciels. Cherche aussi truc en langage machine pour Oric 1. **Olivier BIEDER, 87, av. du Général-Michel-Bizot, 75012 Paris. Tél. : 344.57.91.**

C09/8 — Cherche personnes sympas pour donner des ordinateurs pour ouvrir un club. Merci d'avance. **Guy MEYER, 8, rue du Haut-Sainte-Croix, 57500 Saint-Avold. Tél. : (8) 792.03.60.**

C09/9 — Club Mattel (avec ou sans extension), tournois avec prix, programmes, échanges, correspondances. Attendons réponses ou appels (20 h), Paris et région. **Fabrice BEAUQUESNE, 7, résidence la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (3) 460.78.92.**

C09/11 — Microtel Club Chaumont recherche micro-ordinateurs occasion et télé pour démarrer : bas prix ou gratis. Ecrire**Microtel Club Chaumont, 52000 Chaumont.**

C09/12 — Cherche jeunes (10-12 ans) voulant faire partie du Joy's Club. Nous sommes 3 avec un TI 99 et un VCS. Renseignements et inscriptions : **Joël PALUD, 5 bis, rue des Amoureux, 49160 Longué. Tél. : (41) 52.62.36.**

C09/13 — Spectrum cherche contact avec club ou avec possesseur de Spectrum pour échanger idées et se perfectionner. Paris ou région paris. **Olivier REVAULT, 57 rue de la Justice, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (1) 303.42.42.**

C09/14 — Cherche possesseurs de Spectrum 48 K, en vue d'échanger programmes. **Thierry PARENT, 294, chemin du Riou, 06140 Vence. Tél. : (93) 58.00.30.**

DIVERS

D05/52 — Collégiens cherchent donnateurs de tout matériel ayant rapport avec l'informatique (ordinateurs, K7 DISR, disquettes). Merci. **Oliver LANCEMOT, Les 3 Croix, 23110 Evaux-les-Bains (Creuse).**

D05/55 — Commodore 64 cherche tous genres de programmes sur K7 (jeux, maths), contacts et astuces. **Christian REDOUTEY, 88, avenue de France, 74000 Annecy.**

D05/58 — Cherche donateur d'un ordinateur ou d'une console (paye frais d'envoi) ou achète à très bas prix. **Tél. : (1) 320.90.32 après 19 h.**

D05/59 — Cherche personne ayant un prg. qui permettrait de rendre compatibles les divers ordinateurs de la gamme Atari. (Possède un Atari 800 XL) **Christian ILHARREGUY, Route d'Ascain Villa Xoripean, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : (59) 26.05.23.**

D05/61 — Débutant en informatique cherche donateur de cartouche de jeux (sauf « Star Jacker ») pour Yeno SC 3000 (Sega). Merci d'avance. **Yann ONESTI, 71, boulevard Paul-Vaillant-Couturier, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 665.49.34 (après 18 h).**

D05/62 — Cherche personne pouvant communiquer programmes d'ordinateur quelconque surtout TO 7, 2 × 81, 600 XL, Aquarus. **Philippe BASSANI, 7, bis rue Edouard-Vaillant, 93400 Saint-Ouen.**

D05/64 — Cherche donateur d'un VCS Atari 2600 même en mauvais état mais qui marche. Frais d'envoi à ma charge. Merci d'avance ! **Manuel FERNANDEZ, Résidence le Buisson, 87170 Isle (Aute-Vienne). Tél. : (55) 01.40.70.**

D05/66 — Tu peux te procurer des posters, affiches sur le spectrum ! Ça m'intéresse. Ecris-moi donc.. **Frédéric AZEMA, 37, rue Jouise d'Arbaud, « la Manade » 34130 Mauguio.**

D05/67 — Jeune étudiant de 13 ans cherche cherche correspondant(e)s possédant un TO 7 en vue d'échange de programmes **Cedric VALEIX, 12 bis, rue de la Renaissance française, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 840.83.37.**

D05/69 — Cherche donateur d'un ZX 81 ou d'un Atari 600 XL. Frais de port payés. **Jérôme BARTHELEMY, 15, rue Bordes, 32600 Lisle-Jourdain. Tél. : (62) 07.19.09 (après 18 h).**

D05/70 — Lycéen 14 ans, passionné de micro informatique, cherche donateur ou achète à - de 200 F Apple, Atari 600 XL ou autre. Port payé. Merci d'avance. **Alexandre ROSWAG, 4, rue César Franck, 75015 Paris. Tél. : 273.37.86 (après 18 h).**

D05/71 — Cherche donateur de K7 pour Atari 2600, Commodore 64, de tout ordinateur (même usagé) + périphériques si possible. **Grégory BERTHON, 168, Grande-Rue, 92380 Garches.**

D05/73 — Cherche donateur d'ordinateurs en bon ou en mauvais état ou télévision couleur ou noir et blanc en bon ou en mauvais état. **Tél. : (68) 23.55.44. Demander Laurent. Merci d'avance.**

D05/74 — Cherche donateur de télévision couleur avec si possible prise péritel. Cherche aussi donateur de programmes pour le ZX Spectrum **Eric GUIBERT, 2, rue Poirior HLM les Coudoux, 77160 Provins. Tél. : 400.62.86.**

D05/75 — Cherche donations tous matériels informatiques hors usages ou obsoletes. **Sylvain KOUBDJANIAN, 202 bis, avenue Paul-Sainty, 69008 Lyon.**

D05/76 — Cherche programmes appliqué à la navigation de plaisance, à la réception des ondes courtes et des bulletins météoroligiques pour ZX 81 et Spectrum, Oric, Commodore, TO 7, Hector, Apple II. **Thierry VIGOUREUX, 9, quai de la Ruelle, 77590 Bois-le-Roi.**

D05/77 — Lycéen cherche généreux donateur de ZX 81 ou Oric 1 ou VIC 20 ou autres ordinateurs. Compensation possible. Paie frais d'envois. **Albert Olivier VENTRON, 108, rue de Bourgogne, 39100 Dôle. Tél. : (84) 82.17.60.**

D05/78 — Cherche donateur des K7 n° 2 et 3 pour Atari 800 XL pour apprendre le basic. **Jean-Louis CAZES, 3, rue Honoré-de-Balzac, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 993.88.63. Après 19 h.**

D05/79 — Jeune débutant en informatique cherche programmes quelconques pour le clavier alphanumérique de Mattel. Merci d'avance. **Didier NIQUE, 27, avenue des Sablons, 78500 Sartrouville. Tél. : 915.35.21. Après 18 h.**

D05/80 — Cherche donateur de Apple II ou TO 7 ou Oric 1 Atmos 48 K si possible avec programmes frais d'envois remboursés. **David (14 ans) HAUTEMANIERE, Route de Briquebec, 50700 Valognes Yvetot Bocage. Tél. : (33) 40.38.76.**

D05/81 — Cherche donateur de boîtier de commande Vectrex + K7. Envoyer liste S.V.P. frais de poste remboursés **Pascal GERARD, C 95 résidence les Escasseaux, 16430 Isle d'Espagnac.**

D05/82 — Lycéen voulant devenir programmeur recherche donateur de n'importe quel ordinateur (CBM 64 si possible) merci d'avance. **Didier BENOIT, 56, rue de Chambly, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél. : (1) 470.15.59.**

D05/83 — Eh ! Cherche des programmes gratuits pour TI 99. Tu en as ? Génial ! **Bruno MERCIER, 91, rue Radisson, 69170 Tarare.**

D05/84 — Possède un TI 99/4 A depuis 1 mois et cherche des programmes en basic étendu pour comprendre la programmation. Merci. (port payé) **Jean-François HERAUD, 14, rue de la Commune de Paris, 69600 Oullins. Tél. : (7) 850.02.58.**

D05/85 — Cherche tous renseignements sur Commodore 64. (livres, prospectus, etc.) Merci d'avance **Gaël MANES, 1, rue Paul-Giran, 30000 Nîmes. Tél. : 28.18.86.**

D05/86 — Jeune mordu informatique (14 ans) cherche donateur d'un micro ordinateur (ZX 81, ZX Spectrum, Commodore 64, VIC 20 Apple TU 7) **Gaël MANES, 1, rue Paul-Giran, 30000 Nîmes. Tél. : 28.18.86.**

D05/87 — Cherche poss. de T.V. couleur ou moniteur couleur pour ZX Spectrum même à bas prix (– 1 000 F). **Fabrice COMMUNAUX, 3, résidences les Gentianes, 92600 Asnières. Tél. : 798.88.63.**

D05/88 — Cherche cartouche(s) pour Atari - C.B.S. - Mattel... Ne marchant pas. Je paie frais d'envoie. **Michel MONDUC, 13, rue Maurice-Flory, 97110 Abymes-Guadeloupe.**

D05/89 — Recherche programme(s) pour Atari 600 XL achèterai même à bas prix. **Didier MASSEGLIA, 16, avenue Scuderi, « les Capucines » 06100 Nice.**

D05/90 — Collégien de 15 ans cherche donnateurs de n'importe quels micros ordinateurs. Merci d'avance. **Florent SOXHLET, 1, rue Emilie, 77500 Chelles. Tél. : 008.97.64.**

D05/91 — Cherche contacte avec personnel(s) dans le territoire de Belfort. Possédant un VIC 20 (comme moi). **Jean-Yves KIEFFER, 2, rue des Acacias, 90800 Argiesans. Tél. : 21.45.56.**

D05/92 — Cherche donnateur de ZX 81 avec programmes. **Éric ROLLERO, 203, avenue du Ramingao, 06190 Roquebrune-Cap Martin. Tél. : (93) 35.04.04 après 18 h.**

D05/93 — Recherche documentation sur laser 200, sur laser 3000, sur Commodore VIC 20, et sur Commodore 64. Merci d'avance. **Bernard LAURENT, Hameau de la Crèche rue de la Gare, 59270 Bailleul. Tél. : 43.20.94.**

D06/1 — Recherche règle des jeux Beauty and the Beast et Dragon Fire en français Mattel Frais de photocopies et de poste remboursés. Merci. **Sylvie ROSENKRANZ, 128, rue Saint-Maur, 75011 Paris. Tél. : 700.29.62.**

D06/2 — Cherche programmes pour ZX Spectrum. Envoyer liste ou téléphoner pour offre. Merci. Vends K7 Circus Atari pour Atari 2600. Prix à débattre. **Michel CHAUVIN, 2, rue Paul-Langevin, Bt PS 12, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 942.52.77.**

D06/8 — Vous qui possédez un Sharp MZ-80 A ou K ou 700, si vous êtes intéressés par de bons programmes en tous genres, alors écrivez à **Marco RUGO, 32, route du Jura, 1700 Fribourg, Suisse. Réponse assurée.**

D06/14 — Cherche ordinateur Apple II, TO 7, Oric, Hector, etc. Achète prix raisonnable, frais d'envoi payés. Merci. **Ludovic CARDON, rue Paulbert, 80170 Rosières-en-Santerre. Tél. : (22) 88.00.77.**

D06/15 — Cherche mode d'emploi pour VCS Atari. Merci d'avance ! **Frédéric BERNARDIN, 77, rue Jules-Ferry, 83700 St-Raphaël. Tél. : (94) 95.77.15.**

D06/16 — Recherche pers. ayant K7 Parker Super Cobra pour échange scores tactiques et conseils pour autres K7 Parker, rég. Marseille S.V.P., rép. ass. Ecrire uniquement. **Sébastien ROSE, Les Petites Résidences, 1, bd des Amis, Bt B6, 13008 Marseille.**

D06/17 — Recherche programmes pour Sega-SC 3000 sur listings ou sur K7 (frais d'envois remboursés). Merci d'avance. **Frédéric TOUZÉ, 119, avenue Paul-Vaillant-Couturier, 93420 Villepinte. Tél. : (01) 385.25.01.**

D06/26 — Recherche possesseurs TO 7 pour échange logiciels, renseignements, etc. M'appelez qu'après 18 h **Laurent MEZZINI, 1, impasse des Peupliers, 57460 Kerbach, Moselle. Tél. : 785.83.15.**

D06/28 — Recherche personnes désirant se débarrasser de consoles, micro, jeux électroniques, K7 hors d'usage. **Fabien CHAGNON, 5, rue des Provinces, 37300 Joué-lès-Tours. Tél. : (47) 67.34.48.**

D06/29 — Cherche possesseur d'un Atari 400 pour échanger programmes. Merci d'avance. **Williams CORNU, 2, rue Domrémy, 69003 Lyon. Tél. : (72) 234.10.48.**

D06/30 — Recherche renseignements sur le jeu « Azylum » sur TRS-80. Je n'arrive pas à sortir de la pièce ! Merci, répondez vite... Mes nerfs vont lâcher ! **Alexandre BRAUN, 25, rue du Docteur Calmette, 93370 Montfermeil. Tél. : 330.23.90.**

D06/35 — Recherche programmes en basic pour Atari 600 XL et TI 99/4 A. **Régis MADEC, 1, rue Solférino, 29200 Brest.**

D06/36 — Possède un ZX 81 et recherche les plans de ses périphériques, faire offre, demander Pascal, tous appels bienvenus, frais exp. plans remb. **Pascal LEFEBVRE, 1 bis, rue du Pont, 62143 Angres. Tél. : (21) 45.60.68.**



IMPORTANT !

Désormais, nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation aux frais forfaitaire de 65 F pour certaines catégories de petites annonces **(achats et vente),** les autres demeurant gratuites **(échanges, clubs et tournois).** Nous avons pris cette décision de manière à assurer à nos lecteurs un meilleur service. Afin de publier rapidement vos annonces payantes, celles-ci devront parvenir à la rédaction avant le 15 du mois précédent la parution. La parution des annonces reçues après cette date sera automatiquement reportée au numéro suivant.
Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).
Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement.
Vous joindrez pour chaque annonce payante un règlement de 65 F par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608.54 J.)
Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

DEMANDE D'INSERTION

à retourner accompagné de votre règlement à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ **ACHATS (65 F)**
- ☐ **VENTES (65 F)**
- ☐ **ÉCHANGES (GRATUIT)**
- ☐ **CLUBS (GRATUIT)**
- ☐ **TOURNOIS (GRATUIT)**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone.

PETITES ANNONCES

D06/41 — Recherche personne me communiquant la solution de la cartouche Atari « Smordquest Earthworld ». Merci. **Frédérik EWALD, 52, allée Marcel-Soulat, 13014 Marseille. Tél. : (93) 63.03.81.**

D07/1 — Recherche informations sur Atari 400, 600, 800 et 600 XL, 800 XL. Merci d'avance. **Eric BENEDETTO, au Besson Rochetaillée, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (77) 21.66.18.**

D07/2 — Voudrais correspondre avec des personnes ayant Atari ou CBS et pouvoir acheter programmes, faire des tournois et m'associer. **Thierry VERGHOTE, 63, rue d'Amor, 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 03.06.43.**

D07/3 — Recherche tout sur le micro ordinateur TI 99/A 4 (document sur K7 adaptable et modules) et prix indiqués. Frais d'envoi payés bien sûr ! **Jacques ABOUCAYA, 18, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 200.29.07.**

D07/4 — Lycéen, 15 ans, passionné de micro-informatique, cherche généreux (se) donateur (trice) ou achète à bas prix micro-ordinateur (Oric, Apple, Sinclair). **Olivier BORCK, Le Fontenoy, appt 301 B+B rue Guynemer, 80000 Amiens (Somme). Tél. : (22) 44.98.85 (après 18 h).**

D07/7 — Cherche programmes pour Sega-Yeno SC-3000 ou compatibles. Rembourse timbres. **Olivier BRACKE, 36, rue Victor-Hugo, 78800 Houilles. Tél. : (16) 913.34.05.**

D07/8 — Cherche possesseurs Atmos sur Paris pour contacts ou participation à un club. **Etienne RETOUT, 81, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : 327.10.27.**

D07/9 — Hep ! Vous là, j'ai un programme pour votre ordinateur, contactez moi, vous ne le regretterez pas. **Boris LAFON, 3, rue Pasteur, 91610 Ballancourt. Tél. : (06) 493.23.70.**

D07/10 — A l'aide ! Cherche copie en français des instructions du Flight Simulator II pour C 64. Frais à ma charge, bien sûr **Jean-Bernard WIMMER, Rés. Peyret-Guis av. Ml-de-Lattre, 83140 Six-Fours. Tél. : (94) 25.96.19.**

D07/11 — Cherche Commodore 64 car mon Vic 20 est mort. Je remercie toutes les personnes qui me répondrons (300 F maxi) **Fernand REPP, 12, rue Schaca, 67100 Strasbourg. Tél. : (88) 079.30.27.**

D07/18 — Cherche programmes pour ZX 81 1 Ko et 16 Ko. Merci d'avance **Rudy MERTENS, Dreve du Tumulus, 6320 Villers-la-Ville (Belgique).**

D07/21 — Passionné par les wargames recherche personnes connaissant la programmation en vue d'élaborer ces jeux sur les micro-ordinateurs. **Jean-Claude HIBERT, 1, rue des Chênes, Villeneune-Tolosane, 31270 Cugneaux.**

D07/22 — Etudiant cherche donateur ordinateur domestique état marche (ou achat très bas prix). Merci d'avance. **Jean-Philippe JUNG, 289, Sente du Hamel, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : (35) 60.00.20.**

D07/23 — Cherche personne possédant K7 (Pirate Adventure pour TI 99/4 A) pour obtenir une partie de la solution. Merci d'avance. **François MIRAMONT, 22, rue Grand-Rue Villenouvelle, 82000 Montauban. Tél. : (63) 03.55.06.**

D07/24 — Cherche possesseur de micro-ordinateur Adam de Coleco pour renseignements et donateur de modules 1 et 2 de Coleco (ou achat - de 600 F). Merci. **Stéphane MONDON, rue Pierre-de-Ronsart, 35110 Villenave-d'Ornon Pont-de-la-Maye. Tél. : (56) 87.32.82.**

D07/26 — Cherche généreux donateurs de consoles CBS Colecovision hors d'usage. Merci d'avance ! **Eric PILLET, avenue du Pré-d'Orient, 78170 La-celle-St-Cloud.**

D07/30 — Incroyable ! Donne console Mattel + K7 à la personne qui pourrait me procurer micro, consoles, magnéto, chaîne, TV, C.B., ou guitare électrique. **FRANCK. Tél. : 534.95.55.**

D07/31 — Cherche possesseur du Spectrum pour correspondance. **Emmanuel ROY, 41, rue Morin, 91230 Montgeron. Tél. : 942.10.14.**

D07/33 — Vends Tilt 1 à 14, unité 10 F, le tout 110 F, valeur normale 214 F ou échange tout contre Mattel Chess (échecs) **Stéphane GRANDIN, 3, allée Guy-de-Maupassant, 95100 Argenteuil. Tél. : (3) 411.16.35.**

D07/38 — Sharp MZ-80 A, K ou 700 : qui serait intéressé par des programmes de tous genres (jeux, utilitaires, etc.) pour ces micros ? Rép. assurée. **Marco RUGO, 32, rte du Jura, 1700 Fribourg (Suisse).**

D07/41 — Recherche programmes tous genres pour Commodore 64. Merci d'avance. **Frédéric LALLAU, 28, rue de Savigny, Bt C8, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : 904.44.48.**

D07/43 — Passionné d'échecs et d'informatique cherche personnes qui pourraient m'expédier programmes d'échecs complets ou non terminés. Merci d'avance. **Claude COTTIN, 66, av. Firmin-Didot, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (1) 860.25.85.**

D07/44 — Cherche correspondant possesseur d'un ZX Spectrum pour échanger programmes et éventuelles possibilités rencontres. Tél. aux heures de repas. **Laurent LEIX, rue du Docteur Laubie, 19270 Donzenac (en Corrèze). Tél. : (55) 85.75.94.**

D07/45 — Cherche programmes pour K7 Videopac n° 9. Cherche aussi correspondant pour même K7. **Fabrice CANU, Maulevrier Sainte-Gertrude, 76490 Caudebec-en-Caux. Tél. : (35) 96.13.69.**

D07/46 — Recherche programmes pour Hector 1 (gestion, utilitaire, jeux), gratuit ou pas cher, frais d'envois remboursés. **Nicolas GUILLEMOT, place Notre-Dame, 56290 Port-Louis. Tél. : (97) 82.47.70.**

ÉCHANGES

E05/52 — Echange jeux en K7 de toutes sortes pour ZX Spectrum 48 K (ou 16). **Stéphane LAVEAU, 10, avenue Georges-Clemenceau, Courcouronnes, 91000 Evry. Tél. : (6) 078.40.92.**

E05/53 — Cherche-échange nombreux programmes pour Oric 1. **Thibault CAZALAA, 11, rue Charles-Lecocq, 75015 Paris. Tél. : 828.29.79.**

E05/54 — Echange ou vends programme pour Apple II, + 750 programmes, liste sur demande. **Philippe HAVE, 11, avenue Mireille, 06100 Nice.**

E05/55 — Cherche doc. des programmes · Stellar 7 et Flight Simulator II de Sublogic (A2 - FS2). Possibilité d'échanger programmes pour Apple. **Rémy LAVABRE, 8, rue du Sacré-Cœur, 12100 Millau.**

E05/56 — Echange K7 Atari : Pinball, Pac Man, Vanguard, Echec, Volley, Donkey-Kong et Combat contre autre K7 Atari. **Vincent MAURIN, 13, avenue Guy-de-Maupassant, 78400 Chatou. Tél. : (3) 071.52.46.**

E05/57 — Oric 1 :échange, vends jeux et cherche jeux inédits en France de bonne qualité sauf Mr Winpy et jeux d'aventure sans graphisme. **Christine MAUNAT, 94, rue Vatonne, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 907.20.79.**

E05/58 — Jeune 17 ans passionné par informatique recherche contact personne de même âge pour échange programmes et donnée technique dans région parisienne est-sud-est. Possède moyen de relier les 2 Spectrums (ou autre) **GUEUDELOT. Tél. : 303.42.23 (après 18 h).**

E05/59 — Commodore 64. Echange super jeux et achète unité de disquettes. **Yves CRANALOU, 6, rue de l'Argonne, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 61.16.66.**

E05/60 — Vous avez plus de 400 programmes pour CBM 64 ? Moi aussi ! Alors échangeons ! **Sylvain LETSCHER, 8E, rue Nationale, 57600 Forbach. Tél. : (8) 787.62.80.**

E05/61 — Echange console Atari 2600 (janvier 1984) + Space Invaders et Missile Command contre ZX Spectrum (si possible en bon état) et rapidement. Merci d'avance. **Pascal TAILLAN, Chemin des Américains, Vic-en-Bigorre. Tél. : (62) 96.25.91.**

E05/62 — Echange ou vends K7 Mattel · Vectron, Utopia, Dracula, Star Strike, Auto-Racing, Sharp-Shot, Space Armada, Space Battle, Armor Battle, Night Stalker. **Yann LAOT, 24, rue Frédérick-Clément, 92380 Garches. Tél. : 741.13.30.**

E05/63 — Echange console CBS Coleco + 2 K7 Donkey-Kong + Zaxxon contre CBM 64 avec système Secam ou Apple II **Jean-Christophe HINQUE, 47, avenue De-Lattre-de-Tassigny, 18000 Bourges. Tél. : (48) 24.92.46.**

E05/64 — Echange K7 Atari Vanguard contre Super Cobra ou Zaxxon. **Ludovic CARRE, 5, allée La Fontaine, Clichy-sous-Bois. Tél. : 332.10.28.**

E05/65 — Echange pour Mattel K7 Astromatch et Sea Battle contre K7 Mattel. Faire offre + K7 River Raid + Pitfall contre Donkey-Kong ou Dracula **Jean-Pierre CARON, Lille. Tél. : (20) 44.89.38 après 19 h 30.**

E05/67 — Commodore 64 · échange, achète ou vends super jeux sur K7. Ecrire ou téléphoner pour recevoir ma liste. Vends aussi jeux Mickey (6 w) : 100 F. **Yves CRAMAZOU, 6, rue de l'Argonne, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 61.16.66.**

E05/68 — Echange nombreux programmes pour Atari 800 XL (sur disk seulement). Vends récepteur Panasonic RF 3600 FM-GO-PO-OC 1 500 F. **Laurent MONTOYA, 6, rue Jean-Jacques-Rousseau, 37150 Blère. Tél. : (47) 30.21.70 (13 h ou 19 h 30).**

E05/69 — Echange ou vends logiciels pour Spectrum 16 K ou 48 K : Jetpac, Zzoom, Echecs, Androïde, Math, Molarmaul, Kong. **Philippe FOUACHE, 2665A, Cité Lafayette, 27000 Evreux.**

E05/70 — Oric 1 : échange nombreux programmes jeux, utilitaires, éducation. **Luc AUVRAY, 2, rue Marie-Curie, 77770 Chartrettes. Tél. : (06) 066.34.16.**

E05/71 — Echange calculatrice solaire contre jeux Nintendo Pieuvre ou Parachute. **Olivier FROMENT, Bourg de Brivezac, 19120 Beaulieu-sur-Dordogne. Tél. : 91.19.91.**

E05/72 — Echange K7 CBS Venture contre K7 CBS Gorf, Looping ou Cosmic Avenger et K7 CBS Space Fury + Venture contre module turbo bon état. **Bertrand DENIMAL, Blancey, 21320 Pouilly-en-Auxois. Tél. : (80) 64.64.13.**

E05/73 — Echange programmes pour CBM 64 en K7. Liste sur demande. **Marc BOUDER, 6, rue Edgar-Quinet, 92400 Courbevoie.**

E05/74 — Echange pour VCS Atari K7 Activision Stampede et Grand Prix, ou Chopper Command contre River Raid. Ajoute 100 F si nécessaire. **Christophe FLETCHER, 46, rue du Port-aux-Vins, 95220 Herblay. Tél. : 997.02.01.**

E05/75 — CBM 64 sur disk échange programmes en tous genres (jeux utilitaires, languages...). Envoyez votre liste. Merci ! **Franck GUEZ, 28, avenue du 8 Mai-1945, 35200 Sarcelles. Tél. : 990.91.82.**

E05/76 — Possesseur Oric Atmos recherche programmes (de préférence sur K7). Possède Xenon, Dr Genius, Donkey-Kong, etc. **Thierry BARBIER, 6, square Doudart-de-Lagree, 92600 Asnières. Tél. : (1) 733.54.72 (après 19 h.)**

E05/77 — Echange programmes Atari 800 (jeu utilitaire) disk. Recherche aussi tous modes d'emploi de logiciels Atari 800. **Alain GUYOT, 5, allée de la Petite-Branchoire, 37170 Chambray-les-Tours. Tél. : (47) 27.50.11.**

E05/78 — CBS Colecovision avec 6 K7 : Venture, Looping, Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr, Cosmic Avenger contre VIC 20 ou TI 99/4 A ou CBM 64. **Bruno FEUGUEUR, 28, boulevard Paul-Verley, Appt 62, 59140 Dunkerque. Tél. : (28) 63.83.24.**

E05/79 — Echange VCS Atari avec K7 dont Phoenix, Vanguard, Jungle Hunt, Enduro, Missile Command, Combat, Amidar et Night Driver contre Oric Atmos avec K7. **Eric GARCIA, 6, square des Grands-Champs, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : 063.48.21.**

E05/80 — Echange pour VCS Atari Pac Man, Indy 500 contre Moon Patrol, River Raid, Tutankhamon, Megammania ou autre K7. **Christophe OLIVIER, 42, rue Bara, 59790 Ronchin. Tél. : (20) 88.07.31.**

E05/81 — Echangerai boîtier microvision + K7 Bowling + Shooting Star + Bataille navale, contre 16 K7 du ZX 81 si possible neuves et K7 échecs. **Laurent MITNIK, 44, rue de Cronstadt, 75015 Paris. Tél. : 533.65.27.**

E05/82 — Echange K7 Cosmic Avenger, Donkey-Kong, Venture contre Space Furygorf, Looping, Donkey-Kong Jr, Lady Bug, Mouse Trap, Time Pilot, Tuttenkhamon, ou vends 250 F. **Laurent DEBARGE, 30, rue Raoul-Briquet, 62710 Courrières. Tél. : (21) 75.65.62.**

E05/83 — Echange K7 Mattel . Donjons et Dragons contre Pitfall ; Venture contre Burger Time, Mission X, Microsurgeon, Dracula ; Space Battle ou Sea Battle contre Space Hawk, Bowling, Poker, Snafu. . etc. Ou vends Venture + Space Battle + Donjons et Dragons, le tout : 500 F. **Demander PASCAL. Tél. : (90) 93.73.96.**

E05/84 — Possède une centaine de jeux pour Apple II* et désirerais faire des échanges. **Jean-Pierre MILCHTEN, 13, rue Ganneron, 75018 Paris. Tél. : 293.18.96.**

E05/85 — Echange K7 Mattel Ski ou Space Battle contre autres K7 Mattel en bon état comme les miennes. **Roger THOMASSIN, 18, allée de la Pépinière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 751.62.85 (après 19 h 30).**

E05/86 — Echange plus de 500 programmes sur Apple II ainsi que des documentations. **Hong Hai VUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : (1) 250.00.86 (après 18 h.).**

E05/87 — Spectrum 48 K échange 300 programmes. Liste contre 3 timbres pour frais d'envoi. **Eythimia MINTSI, 25, cours de la Martinique, 33000 Bordeaux.**

E05/88 — Console CBS, + 7 cartouches + une poignée, Spectra, contre Commodore 64 Pal ou Spectrum 48 K + magnéto K7 ou vends le tout 3 500 F. **Christian BOTTEY, 7, rue du Berry, 29200 Brest. Tél. : (98) 47.11.70.**

E05/89 — Echange Atari 2600 + 4 K7 (Pole Position, Atlantis, Space Invaders. .) contre Atari 600 XL avec ou sans extensions. Possibilité de donner argent. **Sébastien LAPAQUE, 3, square Arago, Parc Montaigne, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (3) 460.39.62.**

E05/90 — Echange console Vectrex + 5 cartouches de jeux (Mine Storm, Scramble, Hyper Chase, Cosmic Chasm, Flipper, Pinball), le tout contre Atari 600 XL ave interface Pal/Secam et cartouche Basic. Vite ! Très urgent ! Possible acheter console Vectrex + cartouches : 1 500 F. **Tél. : 489.16.24.**

E05/91 — Echange K7 Pitfall ou Horse Racing contre Swords and Serpents ou Dracula bon état ou vends Pitfall 250 F, Horse Racing 200 F. **Jean-Michel PIRASTRU, 25, rue Georges-Méliès, 31130 Toulouse Balma. Tél. : (61) 24.18.45.**

E05/92 — Echange K7 Donkey-Kong pour CBS contre Buck Rogers, Subroc, Pitfall, Super Cobra, Popeye, Q* Bert ou Fathon ou Miner 2049 pour CBS. **Laurent TAQUET, 17/4, rue Rochdale, 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 76.53.64.**

E05/93 — Echange CBS Coleco + 4 K7 (Gorf, Schtroumpfs, Zaxxon, Donkey-Kong) + adaptateur UHF contre Apple II ou II* (bon état) Si intéressé, écrire à **Brice GUILLON, 87, avenue Hélène-de-Tournon. Tél. : (75) 08.06.31.**

E05/94 — Cherche pour Mattel K7 Bump'n'Jump, Mystic Castle. Possède 6 Imagic, 2 Coleco, 18 Mattel dont inédites en France. **Philippe PARIS. Tél. : 346.91.12.**

E05/95 — Echange 9 K7 pour VCS dont Pitfall, Defender, Vanguard et les Aventuriers contre Spectrum Oric 48 K ou TO 7, Dragon 32, Commodore 64 ou Atari 400. **Daniel HARBON, 160, rue Jean-Jaurès, 77270 Villeparisis. Tél. : (06) 427.55.37.**

E05/96 — Echange de logiciels pour Dragon 32 de tous genres : jeux d'arcade, utilitaires, simulations, réflexions. **François DEMONCHY, 15, rue Paul-Painlevé, 76570 Pavilly. Tél. : (35) 91.00.30.**

E05/97 — Apple II* cherche et échange amicalement tous programmes (jeux et utilitaires). Cherche jeux d'aventure avec graphismes animés. **Alain NAVARRO, 108, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

E05/98 — Echange K7 VCS Gorf, Star War, Space Invaders, Astéroïds, Combat, contre Sp. Cobra, River Raid, Chopper Command, Moon Patrol, Pole Position, Tutankhamon. **Laurent WILMOTTE, 13, avenue de la Reine, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 028.31.50.**

E05/99 — Echange VCS Atari 2600 + 7 K7 + 1 manette Spectravidéo contre ZX Spectrum ou Vectrex + K7 + crayon optique. **Eric HENLEE, 64, rue de Gergovie, 75014 Paris. Tél. : 543.25.96.**

E05/100 — Echange programmes pour ZX 81 1 Ko (faire liste) et échange K7 Defender (Atari) contre Indy 500 ou autre (94 ou Paris pour Atari). **Nicolas BARBIER, 8, avenue Georges-Clemenceau, 94480 Ablon-sur-Seine. Tél. : (01) 597.07.14.**

E05/101 — Echange Buggy tout terrain complet prêt à rouler, valeur . 2 000 F contre Coleco avec 1 ou 2 K7 **Hubert NIERENGARTEN, 22, rue Trumelet-Faber, 57230 Bitche. Tél. : (8) 796.06.85 (après 19 h).**

E05/102 — Echange K7 Defender et Yars'Revenge au choix contre autres. Merci. **Pascal SNAKOWSKI, route de Soissons, 77230 Dammartin. Tél. : 003.03.45.**

E05/103 — Echange ou vends logiciels 16 et 48 K pour ZX Spectrum. Listings, jeux, et utilitaires pour ZX 81 et Spectrum. 1,50 la phot. Liste, 2 timbres. **Alain CAMERANO, 33, avenue du Président-Leriche, 67500 Haguenau. Tél. : (88) 93.51.62.**

E05/104 — Incroyable ! Echange Atari VCS + 10 K7 (Dig-Dug, Space Shuttle, Pitfall...) contre une console Vectrex + 3 K7 minimum. **Cyril ADAM, 36, rue de la Montagne, 68440 Habsheim. Tél. : (89) 44.43.47 (après 19 h).**

E05/105 — Echangerai range K7 Atari ou CBS avec ITI et Space Chasse pour VCS contre Joust, Moon Patrol, Dig-Dug, Asterix, Obelix ou Aventurier Arche Perdue. **Bruno CAMON, 34/1, rue Jean-Moulin, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 31.21.81.**

E05/106 — Echange K7 pour CBS : Donkey-Kong, Q* Bert, Venture, Time Pilot et Pitfall contre autres K7 pour CBS ou les vends 279 F/K7. Réponse assurée. **Raymond ASTIE, « Le Clos des Vignes », Bât. D, 26, rue Victor-Hugo, 83270 Saint-Cyr-sur-Mer.**

E05/107 — Echange K7 Planet Patrol contre Atlantis, Air Sea Battle ou Night Driver ou Combat contre Space Invaders ou Surroud. Echange Chopper Command, Robot Tank, Vanguard, Missile Command contre Enduro, Chopper Command, Aventure Arche Perdue. **Ecrire WIRTZ, 2, rue du 18-Juin-1940, Quevert, 22100 Dinan.**

E05/108 — Echange console Mattel nov. 83 + K7. Sub Hunt, Space Armada, Tennis, Soccer, Bowling, Basket, Ice Trek contre Transceiver HF Yaesu FT7B + Fréquencemètre. Le tout en bon état de marche comme la console et les K 7. **Tél. : (3) 986.02.14.**

E05/109 — Echange Vectrex + 2 K7 + Simon Pocket contre micro-ordinateur (Spectrum, Oric, etc.) Cherche aussi généreux donateur d'Apple ou autres. **Ludovic BOUSSE-BAYLE, 13, allée de la Lisière, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 005.09.54.**

E05/110 — Echange programmes pour PHC-25. Possède Invasion, Labyrinthe, Pendu, Pac Man, Alunissage, Missile, Editeur, Black Sack, Mastermind, et nombreux autres (+ programmes pour Apple). **Stéphane HERNANDEZ, 23,rue de la Source, 25230 Dasle. Tél. : (81) 34.35.25 (samedi et dimanche seulement).**

E05/111 — Cherche contact avec personne possédant ZX Spectrum pour échange de jeux et surtout Wargames. **Fabrice MEYER, 5, impasse Diderot, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 882.01.94 (entre 19 h et 20 h).**

E05/112 — Echange nombreux programmes de jeux pour ZX Spectrum. **Stéphane ROLLAND, 5, rue Général-Fiorella, 20000 Ajaccio. Tél. : (1) 21.78.39.**

E05/113 — Urgent ! Cherche personne possédant VCS Atari ou VIC 20 pour échanger programmes et cartouches. Echangerai nombreuses K7 VCS (18) Tennis... (région Cherbourg) **Sylvain DURAND, 5, La Croix-du-Nord (Beaumont), 50440 Hague. Tél. : (33) 52.88.96.**

E05/114 — Pour CBS Colecovision échange K7 Gorf, Space Fury contre Subroc, Wing War, Tutankham. Uniquement Paris et région parisienne. **Gérald DEFFARGES. Tél. : 991.56.63.**

E05/115 — Echange Atari 400 et 600 XL, magnéto K7, Joystick Spectra, 3 jeux, manuel d'utilisation, 1 livre de 101 programmes, 1 interface Pal/Secam PVP 80, CVG 60 pour Péritel/antenne, valeur totale + 8 000 F, contre Apple II + moniteur + 1 unité de disquette + manuel d'utilisation, le tout bon état. **Jean-Philippe. Tél. : (01) 376.59.21.**

E05/116 — Echange Vidéopac avec 10 K7 contre ZX 81 si possible avec extension 16 Ko ou vend séparément : 70 F la K7. **Régis ARNAULT, 218 bis, rue Jolivet, 37000 Tours. Tél. : (47) 46.03.36.**

E05/117 — Oric cherche programmes jeux et imprimante Centronic à très bas prix. **Philippe GARRABOS, cité Maurice Thorez, Bât. 34, Appt 406, 33130 Bègles. Tél. : (56) 85.26.37.**

E05/118 — Affaire ! Unique, échange Vectrex + 11 K7 + jeu incorporé + 8 jeux L.C.D. dont 1 jeu calculatrice, 1 jeu solaire et 1 jeu double écrans + 3 jeux L.C.D couleur dont : duel dans la galaxie Entex, terra hit Tomy et galaxie 2000 Lansay + livres Strange, Titans, Noya, Spidey, aventure de fantastique et aventure de l'araignée et Aredit (en tout 150 livres environ) contre ordinateur (dire marque) ou console de jeu CBS + K7 ou contre vélo de compétition Bi-Cross. **Christophe PERROT, 8, allée des Primevères, 95000 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : 997.58.09.**

E05/119 — Echange tous programmes Oric Atmos (jeux, utilitaires). Vends bas prix programmes Oric 1 magnéto K7 Philips N2234 peu servi pour micro 400 F. **Henri CONAN, Ansouis, 84240 La Tour d'Aigues.**

E05/120 — Echange, vends ou achète tous programmes pour Oric 1 48 K. Déjà nombreux programmes (+40). Envoyer liste pour correspondance **Joël DUREZ, 1, impasse Berlioz, 60530 Neuilly-en-Thelle.**

E05/121 — Echangerai K7 Mr Do CBS contre Looping ou Space Fury ou Donkey-Kong Jr de CBS. **Patrice PAJARES, 58, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 201.55.12.**

E05/122 — Echange console Mattel + 5 K7 contre ordinateur digne de ce nom. Mon matériel est en très bon état. très peu servi. Ou je vends 2 200 F **Loïc DI MEO, 37, rue des Charmilles, 38290 Saint-Quentin-Fallavier. Tél. : (74) 94.23.92.**

E05/123 — Echange minéraux contre K7 Atari ou ordinateur (ZX 81, etc.) **Yves SIROUX, 25, rue Théophile-Marché, 59700 Marcq-en-Barœil. Tél. : 72.78.49.**

E05/124 — Echange nombreuses K7 pour Atari. Accepte K7 toutes marques en B.E. **Laurent DELVARRE, La Bourgade Rochegude, 26130 Saint-Paul-Trois-Châteaux. Tél. : (75) 98.82.35 (après 17 h 30).**

E05/125 — Possesseur Dragon 32 cherche correspondant (région de Versailles) pour échange de programmes et de logiciels tous genres mais surtout intéressé par les jeux. **Martin THOMAS, 40, rue Mozart, 78140 Vélizy. Tél. : 946.17.35.**

E05/126 — Cherche correspondants pour échanger programmes Oric 1, Astuces. **Alexis DEMANGE, La Condamine, Perrigny, 39570, Lons-Le-Saunier.**

E05/127 — Echange nombreux programmes Oric 1 sur K7 jeux et utilitaires. **Jean-Claude BODEREAU, 17, rue de l'Yerres, 77380 Combs-La-Ville. Tél. : 060.36.57. (entre 19 et 20 heures).**

E05/128 — Echange K7 Wanted House Indy 500 et Combat contre Popey River Raid ou Battle Zone. Faites vite. Dans Paris S.V.P. **Alexandre FISCHER, 44, 43, avenue Ernest Reyer, 75014 Paris. Tél. : 539.83.61.**

E05/129 — CBM 64 échange ou vends nombreux bons programmes sur disk ou K7. Envoyez votre liste : **Thierry Blanchot, 57, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél. : (8)775.35.97. (après 19 heures).**

E05/130 — Echange programmes pour VIC-120 vends cartouche (Alien + Radar Rat Race) 320 F ou échange cartouches. Demande Pascal ou écrire à . **Pascal BLERVACQUE, 48, rue Gagarine, 59179 Fenain. Tél. : (27)95.07.41.**

E05/131 — Echange console Mattel + 3 K7 (neuf) + jeux électronique Donkey Kong et Foot. (Tous sont avec notice sauf D.K.) Valeur : 2 800 F, contre FP 200. Casio + mémoire 8 K + cordon magnéto. Si, réponse affirmative, envoyer les notices à **Serge OTINA, 17, boulevard du Fier, 74000 Annecy. Tél. : 67.69.65.**

E05/133 — Echange K7 Atari (River Raid, Enduro, Moon Patrol, Phoenix, etc). Aimerai beaucoup Starmasteur. Etudie toutes les offres. **Jean-Eric MOUZON, chemin de Bellevue, 69230 Saint-Genis Laval (Lyon). Tél. : (7) 856.11.93.**

E05/134 — Echange K7 Atari Defender contre V Pinball, Dragster ou Riddle of the Sphinx, échange Centipède contre Phœnix ou bien vends Defender 150 F et Centipède 220 F vends aussi Tennis électronique Meccano 100 F. **J. JARY, 12, rue Beauséjour, 91480 Quincy (Essonne). Tél. : 900.93.62. (Après 18 heures).**

E05/135 — Echange programme de jeux pour Apple II envoyer liste (Paris et région parisienne seulement) **Rachid BRUDER, 132, rue des Poissonniers, 75018 Paris.**

E05/136 — Echange K7 Donkey Kong et Zaxon (Durée 1 mois et plus) Contre Turbo pour C.B.S. Colecovision. Si possible dans les Hauts-de-Seine (92) **Yves HAYEF, 8, place Cyrano-de-Bergerac, 92290 Chatenay Malabry. Tél. : 632.06.38.**

E05/137 — Echange K7 Donkey Kong, Mémoric, Galaxy 5, et Mystère de Kikekan-Koi contre Xenon, Zorgon's Revange, Hopper, ou autres K7 d'Oric. **Benoit RIBAUCOUR, 21-26, rue de Flandre, Résidence-les-Aubiers, 59110 La-Madeleine. Tél. : (20) 55.90.12.**

E05/138 — Echange logiciels CBM64 de préférence sur K7, (NBS, jeux dont pôle position , Combat Leader ; Frogger). Disk possible. Liste à l'adresse suivante : **ALain VIALON, La tour panoramique La-Duchere, 69009 Lyon. Tél. : (78) 35.30.83.**

E05/139 — Echange console Hanimex + 3 K7 Supersportic Combat Naval Courses Moto contre K7 Pitfall 1 les Aventuriers de l'Arche perdue et Combats pour Atari 2 600. **Manuel FERNANDEZ, Résidence Le Buisson, 87170 Isle, Haute-Vienne. Tél. : (55) 01.40.70. (Après 18 heures).**

E05/140 — Echange K7 pour VCS Atari. Starmaster, Chopper Command, Yar's Revenge contre Tennis, Enduro ou Decathlon ou Swordquest ou Pooyan **Henri DUCASSE, 26, avenue du Lac, 40140 Soustons. Tél. : (58) 48.04.42.**

E05/141 — Urgent. Echange VCS Atari + K7 Defender. Space Invaders. Combat + 2 paires de commandes + 1 poignées Spectranidec type Manche d'avion contre console CBS avec les K7 Zaxxon et Donkey Kong avec adaptateur multi K7. **David ESPARGILLIERE, 36, rue Richelieu, 51100 Reims. Tél. : (26) 06.17.31.**

E05/142 — Echanges K7 N22 et 10 contre K7 N14, 33, 26, 36, 30 et audessu de 36. Vend aussi 15 programmes pour K7 N9 Vidéo Pak. Prix 30 F **Eric Guillemette, 27, avenue des Vergers, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (06) 003.48.58.**

E05/143 — Echange Space Hawk et roulette pour Mattel contre K7 Parker Q-Bert ou Popeye. **Emmanuel FAURE, 2, rue Claude Debussy, 94260 Fresne.**

E05/144 — Pour ZX81, 16K vends ou échange contre logiciels ou extensions nombreux programmes. **Stéphane ROSSO, Le-Chafal-Pelleautier, 05000 Gap. Tél. : (92) 57.88.72.**

E05/145 — Echange Atari 600 XL + magnéto + Touch Table T + 6 K7 logiciel + Joyst + interface Pal Peritel + 4 cartouches de jeu contre Apple II + 1 disk drive + 1 moniteur **Jean-Michel MABILLE, 50-58, rue Pierre Dulac, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.14.62.**

E05/146 — Echanges programme en K7 pour ZX81 (jeu + programme personnel). Recherche carte sonore faire offre.



Eric FELICIANI, 37, rue Evenos, 83500 La-Seyne-sur-Mer. Tél. : (94) 87.91.21. (Après 18 heures).

E05/147 — VIC 20 échange NBRX Programme HT Niveau LM, Base, 8K, 16K, jeux Util., nombreuses Roms et recherche Doc Exbasc Level 2, retour assuré. **Philippe VOLANT, 42, rue de Lostalien, 29200 Brest.**

E05/148 — Echange K7 Dracula contre Swords and Serpents (Mattel) ou la vends 250 F. **Olivier BRUNEAU, 82, boulevard Héloïse, 95100 Argenteuil. Tél. : 961.90.05.**

E05/149 — Spectrum 48 K, échange programmes, idées, trucs. **Philippe DUBY, 8, allée V. Benony, 01000 Bourg. Tél. : 74.23.74.48.**

E05/150 — Echange ou vends Galaxy 2 000 (voir Tilt n°6) + Boxing + Pilote de chasse Piles Fournies + Ludotronic insomnies contre K7 Atari prix à voir. **Manuel FERNANDEZ, Résidence Le-Buisson, 87170 Isle, Haute-Vienne. Tél. : 55.01.40.70. (Après 18 heures).**

E05/151 — Echange tous programmes ORIC. Possède Xenon, Zorgon, Marc, Rat Splat, Genios, Categoric, Ultra... en cadeau, K7 Copirate 210 F. **Bertrand MAGUEUR, Le Saint-Luc, n° 2, 1, avenue des Tirailleurs Sénégalais, 83000 Toulon. Tél. : (94) 36.16.90.**

E05/152 — Echanges tous programmes pour Dragon 32 (Aracades, Aventure...). **Nicolas BERAUD, 5, avenue de l'Abreuvoir, 78160 Marly-le-Roy. Tél. : 958.48.12. (Week-end).**

E05/153 — VIC 90, vends ou échange programmes de jeux ou utilitaires. **Philippe LE HIR, Moulin-du-Roual, 29224 Dirinon-Daoulas. Tél. : 985.17.71.**

E05/154 — TI. 99. 4A : échange modules Munchman et ou Sneggit contre nouveaux modules Texas, vends ou échange le Basic par soi-même et Beginning G.R. **Fernando PICO, 29, rue du Docteur Schweitzer, 92160 Antony. Tél. : 666.73.54.**

E05/155 — Possède 600 XL et je recherche autre possesseur pour échange de jeux (Wargames simulateurs Arcades) et de programmes. **DOMINIQUE, Charenton-le-Pont. Tél. : 378.18.52. (Après 17 heures).**

E05/156 — Echange K7 pour VCS Atari Vanguard ou Battlezone contre Berzerk Herostar Wars Pitfall I ou II Enduro Super Cobra échange Air-Sea Battle. **Emmanuel ROUSSEAU, 7, allée Ronsard, 91600 Courcouronnes. Tél. : 079.39.31.**

E05/157 — Change des logiciels pour le ZX Spectrum (jeux, trucs, idées). Surtout pour le ZX 48 K. **Jérôme BAAS, 21, rue Marie Fichet, 92140 Clamart. Tél. : 630.08.34.**

E05/158 — Apple : vends Logiciels, Apple Writer, Visicalc, PFS/PFS report 3 000 F (Prix négociable). Echange plus de 200 logiciels Apple. **Jérôme LENA, 76, Rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (1) 567.52.44.**

E05/159 — N'hésitez plus ! Oric 1, 48 K, échange + de 50 logiciels (jeux et utilitaires + Doc). **Eric JEGOU, 12, rue Montfaucon, 33800 Bordeaux. Tél. : (56) 31.45.71 (après 19 heures).**

E05/160 — Echange K7 Mattel Utopia contre Flipper et Dragonfire contre Tropical Trouble. **Tél. : (42) 20.23.47. à Aix-en-Provence, merci.**

E05/161 — Echange pour VIC 20 K7 Arcadia et Krazy Kong et Carmouches Alien et Jupiter Lander. **Marc AUGUSTE, 11, rue de Normandie, 14760 Bretteville-sur-Odon. Tél. : (31) 73.36.58.**

E05/162 — Echange programmes pour Casio FP 200 sur listing ou K7, et Trucs et Astuces : LM, jeux ou autres ; ou vends, programmes à 40 F. Ecrivez vite ! **Joscelyn FLORES, 17, rue de la Forêt, 91360 Ville-Moisson-sur-Orge.**

E05/163 — Echange programmes pour ZX81. Vends Bip Sonore ZX81 : 50 F. **Thierry HESLING, 4, rue des Grives, 57157 Marly. Tél. : (08) 765.48.53.**

E05/164 — Au Zaxxon sur Atari 600, je fais 16 1600. Et vous ? Comment ? Vous ne l'avez pas ? Je vous l'échange sur K7 contre un autre programme 16 K sur K7. **Didier FILBING, 3, rue de Spesbourg Hoenheim, 67800 Bischheim. Tél. : (88) 33.61.29.**

E06/165 — Echange K7 C.B.S. Colecovision : Cosmic Avenger, Looping, Venture, Pitfall, Carnival. **Anthony VALENTINY, 25, rue Jean-Jaurès, 78530 Buc. Tél. : (3) 956.08.36.**

E05/166 — Possède Apple II*. Voudrais échanger Stellar 7 ou Minit Man ou Zaxxon ou Vampire Fou ou Masqerade contre Donjons et Dragons ou Sorcelleri. **Kevin ZEGLIN, 21, rue Soyer, Neuilly-sur-Seine 92200. Tél. : 738.26.39 (après 18 h).**

E05/167 — Echangerais tous programmes pour Oric 1. Possède entre autres « Ultra Hopper, Zorgons, Driver... » Contacter. **Hervé JOVIN, 4, rue de Coeuilly, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 304.21.37 (après 18 h).**

E05/168 — Echange ou vends K7 pour VCS Atari. **39, boulevard du Général-de-Gaulle, 93250 Villemomble. Tél. : (85) 43.34.74.**

E05/169 — Echange K7 Atari Combat Space Invaders contre toute K7 Atari autre que Casino et Surround. **Fabien POZZO DI BORGO, 58, rue de la Gaité, 94170 Le Perreux. Tél. : 324.44.70.**

E05/170 — Cherche correspondant(e)s possédant un Spectrum en vue d'échanges de programmes K7, Idées, Documentation. **Cyrille PONS, rue de la Tarasque, 13300 Salon. Tél. : (90) 53.43.20.**

E05/171 — Echange K7 jeux pour Oric Atmos et Oric 1. **Michel BORCHI, 18, boulevard Boyer, 13003 Marseille. Tél. : (91) 08.97.37.**

E05/172 — Echange K7 Mattel : Demon Attack, Safrecraker, Tron 2, Contre. Microsurgeon, Atlantis, Axxon pour Mattel, Dracula, Super Cobra, Pitfall, Congo Bongo, Tron 1, autres. **FLORENT, 11, rue Frédéric Segat, 56610 Arradon. Tél. : (97) 44.07.91.**

E05/173 — Echange programme de dessin sur K7 dessins. Pour Spectrum. Contre Listing du programme et copies couleurs des dessins. **Georges REBBOH, 35, rue Demees, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.31.88.**

E05/174 — VIC 20 échange très nombreux progrès VB 8K 16K Roms recherche Lode Runner Buck Rogers Xeno II et Doc sur Exbasic Level 2. **Yann BERSIHAND, 48, rue Etienne Hubac, 29200 Brest.**

E05/175 — Echange K7 de jeux pour ZX81, 16K Liste sur demande, (Crazy cong, Othello, Ping-Pong), contre Timbres pour frais d'envoi. **Corinne DELON, Bat 13, L'Iliade Z.U.P., 13090 Aix-en-Provence.**

E05/176 — Echange voiture RC contre Micro TI99 Comodore 64 ou autre. Cherche Listing PRGS Langage Machine pour Oric 1. **Jean-Louis BIBRAC, 22, boulevard J.-J. Rousseau, 92230 Gennevilliers. Tél. : 794.67.60.**

E05/177 — Echange Vectrex + 4 K7 (Scramble, Mine storm, Armorattack, Web warp et Pole Position, Inedit en France). Contre Drive Atari 800 (ou compatible A 100%). **Luc SOUBIGOU, 27, rue de Broceliande, 56000 Vannes. Tél. : (97) 63.44.49.**

E05/178 — Echange K7 Schtroumpfs (CBS Coleco) contre K7 Zaxxon (CBS Coleco). **Emmanuel DEVEZE, 41, boulevard Bénézéch, 34590 Marsillargues. Tél. : 71.60.76.**

E05/179 — Stranges Novas Sp. Stranges Titans Albums Araignée et Fantastiques contre K7 Atari, Parker, Activision, Imagic, etc.. pour VCS (3 au choix) ou ZX81 + extension 16 K + manuel + programmes + interface Joystick (avec Joystick). **Frédéric BONNET. Tél. : (4) 448.32.63. (Oise si possible).**

E05/180 — Super ! Echange mes 425 B D + 29 H. servies + 5 albums de Collec. Contre VCS Atari + K7 ou contre Vectrex. (Valeur : 2 150 F). **Nicolas SEILLER, L'Horizon N° 2, 07100 Annonay. Tél. : (75) 33.33.94.**

E05/181 — Spectrum : échange programmes, possède plus de 300 programmes du commerce envoie liste contre 2 timbres. **Alain BAILLY, 16, rue Chopin, appartement 38, 47000 Agen. Tél. : 53.98.00.11.**

E05/182 — Echange Yars Revenge Barnstorming, Star Raiders Spiderman Pacman Jung le Hunt contre Pole Position Robot Tank Decathlon ou autres K7. **Jean-Louis BORELLI, 42, allée des Amonts, 91940 Les Ulis. Tél. : (6) 928.47.71.**

E05/183 — Echange K7 n° 21 d'un Vidéopac Philips contre n° 1 ou n° 2. **Annick BREGER, lotissement Le Vesier, 04700 Oraison. Tél. : (92) 79.90.30.**

E05/184 — Pour Atari 2 600. Echange K7 récentes contre autres K7 récentes. **Tél. : 785.68.08. (Après 19 heures).**

E05/185 — Echange VCS Atari + 7 K7 contre Oric 1 Hector ZX Spectrom ou Atari 600 XL si échange Oric donne 2 jeux électronique (Oric ou Atari). **Grégory CAJADO, 6, rue Sarda, 77400 Lagny (région de Paris). Tél. : (06) 430.28.08.**

E05/ — Echange tous programmes (jeux, aventures, utilitaires) pour TO-7, 16 K, et manettes de jeux. Réponse assurée. **Eric SZYMKOWIAK, 4, impasse Guynemeur, 62580 Farbus. Tél. : (20) 73.77.03.**

E05/187 — Echange Vectrex + K7 Scramble (Noël 83) contre VCS Atari + 2 K7 dont Combat sur région parisienne seulement. Vectrex en très bon état. **Jean-Noël PAILLEUX, 11, allée du Berger-Coignières, 78310. Tél. : 051.54.19.**

E05/188 — Echange K7 Atari : Vanguard contre K7, Atari (Swordquest) Earthworld ou Fireworld, Phoenix, Star Raiders, et (the extra-terrestrial), Football-Soccer, Echangerais aussi Pac-Man. **Christophe CALLEJA, 15, rue Jasmin, 75016 Paris. Tél. : 647.98.86.**

E05/189 — Echange logiciels pour ZX Spectrum. **Ivan BASCLE, avenue Saint-Veran, 04860 Pierrevert. Tél. : 72.28.47. (de 12 h 30 à 14 h ou à partir de 18 h 30).**

E05/190 — Echange jeu Mega 1 000 + Jeu électronique Game Watch « Oir Panic » sans pile + jeu électronique « Hamburger » sans pile + jeu vidéo Rollet avec 1 K7 (le tout 800 F) Contre le jeu vidéo Atari. **CHRISTELLE. Tél. : (35) 44.38.21.**

E05/191 — Echange programme jeux C.B.M 64, recherche : Zaxxon... contre Buck Rogers ou Pole Position... sur K7. Ecrire à : **Oliver JACQUET, 13, chemin de Boutary, 69300 Caluire. Tél. : 823.57.68.**

E05/192 — Echange Zaxxon, et Venture Contre autres (pour la console CBS Coleco) ou les vends (prix à débattre). **Patrick DRAI, 25, impasse Sartoran, 13005 Marseille. Tél. : (91) 47.70.30.**

E05/193 — Echange K7 pour VCS Atari Astéroïd contre Moon Patrol, Battle Zone, Ping-Pong, Magamania, Tennis Atari, Robot Tank, Mero, Galaxian, E.T , Snoopy. **Didier GASTAUD, 8, boulevard de Magnan, 06200 Nice. Tél. : 93.47.34.**

E05/194 — Dragon 32 cherche autre Dragon A tours, pour contact et échange programme. **Jean-François ODORICO, 8 bis, rue Losserand, 37100 Tour. Tél. : (47) 41.57.06.**

E05/195 — Echange ou vends pour vidéo pac C52 K7 n° 4, 35, 10, 29, 15, 41, 22. **Remy JAMES, 31, montée du Mont d'Or, 13015 Marseille.**

E05/196 — Echange 100 Ping, Cosmic Avenger, Gorf, Space panic, Pepper II, Les Sconter, le module Turbo + turboen bon état. **Denis NGUYEN, 98, boulevard Clémenceau, 76600 Le Havre.**

E05/197 — Oric 1 échange K7 Gestion si possible mais aussi K7 de jeu (Mushroom, Hopper, Genius...). Possibilité de vente. **Stéphane GRAFF, 2, rue entre deux Voies, Combles-en-Barrois, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : (29) 45.09.34. (après 20 h).**

E05/198 — Oric Atmos échange programmes Xenon Zorgon Driver Strip 21 Aigle D'or, Categ-Oric Delta Light Cycle Centipede Star Ship + autres. **Didier GIRARD, 93 Bagnolet. Tél. : 363.86.99.**

E05/199 — Echange ou vends programmes sur Atari 600 et 800. **Antonin CARREAU, 1, chemin de la Pinéde, 69130 Ecully. Tél. : (7) 833.40.63.**

E05/200 — CBM 64 : Possède 150 à 200 GRS à échanger ou à vendre (de 500 FB à 10 000 FB) tous logiciels de jeux, language, gestions... **Alain VAN DEN HENDE, 178, Dreve de Vivelles, bât. E 1, 1160 Bruxelles, Belgique. Tél. : (02) 673.74.05.**

VENTES

V09/166 — Vends Mattel Intellivision + nombreuses K7. Le tout (18 K7 + console) 2 800 F ou échange contre K7 et cartouches pour Atari 800 XL. **Marc BOTTA, 95, bd Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : 354.92.89, après 69 heures.**

V09/177 — Vends console Mattel (mars 83) + 6 K7 dont Dragon et Dongeon, Micro Surgeon, etc. Le tout 2 000 F. **Bertrand BUSSY, 2, rue d'Armenonville, 78150 Le Chesnay. Tél. : (3) 954.60.11.**

V09/178 — Vends, bon état, console Atari 2600 + 5 poignées de jeux + 24 K7 (Galaxian, Pôle Position, Dig Dug, Demon Attack, Defender, Star Raiders, etc.). Valeur de plus de 7 000 F, vendu 3 600 F **Jean-Luc, 75006 Paris. Tél. : 633.93.87, après 20 h..**

V09/179 — Affaire unique. Vends Vectrex + 2 paires de manette + 6 K7 de jeux. Le tout en très bon état. 1 500 F ! **Cécile MARIÉ, 50, rue B.-Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (1) 844.81.27.**

V09/191 — Vends Atari 2600 avec deux K7 : Decathlon et Enduro, 600 F. Vends K7 pour Atari Pitfall, Space Shuttle, Frogger, 100 F chaque, Defender 50 F. **PhilippeROCHETTE, 7, rue de Beaupeyras, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 37.28.68.**

V09/192 — Vends console Mattel + Intellevoice + 28 K7 (Bomb Squad, B 17 Bomber, Beam Rider, Icetrek, Sword Serpent, Donjons Dragons, Starwars, etc.). Le tout 5 000 F. **Philippe DUGÈS, 37, rue de Colombes, 92600 Asnières. Tél. : 790.12.85.**

D09/193 — Vends console vidéo Sécam (Rollet) + 3 K7 (Destruction, Combat naval, Course de moto) 700 F ou échange contre toutes propositions. **Jérôme RAVEAU, avenue de la République, 36140 Aigurande. Tél. : (54) 30.33.53.**

V09/201 — Vends Mattel Intellivision 700 F avec une K7 + clavier Infor 600 F + 24 K7 Mattel, Imagic, Parker + 4 K7 Philips 280 F les 4. **Sébastien POTIN, 1, rue de l'Eglise, Fontaine-Etoupefour, 14790 Verson. Tél. : (31) 26.74.46.**

V09/202 — Vends Oric 1 48 K + câbles + livres + jeux 1 800 F **Jean-Pierre VORS, 7, rue Jeanne-d'Arc, 94320 Thiais. Tél. : 681.32.34.**

V09/203 — Affaire. Vends cause urgence VCS 2 600 Atari + 22 K7 dont Pole Position, Hero, Decathlon, Robot Tank, River Raid, Cobra. Prix 6 700 F, laissé à 3 300 F. **Christian FONTAINE, Chalet 16 Les Margains, 38720 St-Hilaire-du-Touvet. Tél. : (76) 08.30.67.**

V09/204 — Vends K7 CBS Coleco : Zaxxon 250 F, BCS Quest for Tire 250 F, Looping 200 F, Black Jack Poker 200 F, Pepper II 200 F, Venture 200 F, Cosmic Avenger 200 F, Space Fury 150 F. **Vincent MAS, 18, avenue Maurice-Thorez, Tour 208, 69200 Venissieux. Tél. : 867.37.73.**

V09/205 — Vends Vectrex + K7 Scramble (04/84) 950 F, VCS Atari 600 F + K7 : Combat, Air Sea 70 F pièce + 5 super K7 à 180 F pièce ou 800 F le lot des 5 K7. **Pierre CHAUX, 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.32.67.**

V09/206 — Urgent. Vends jeu Mattel très peu servi (encore garanti) + 2 K7. Prix : 1 000 F. **Erik BARBET, 57, avenue Gavognot, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (3) 989.62.38.**

V04/228 — Vends Console Coleco avec K7 : Venture, Zaxxon, Donkey-Kong, Looping. Garanti jusqu'à décembre 84, prix : 2 700 F **Sylvain BIHAN, Tél. : 734.57.10 ou 029.72.99.**

V04/229 — Vends console Mattel Intellivision, cause achat ordinateur, achetée le 04-02-84 garantie 1 an + 6 K7, valeur 3 000 F, vendu 2 400 F. **Laurent MATHOUX, 20, bis, rue de Paradis, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 869.34.85.**

V04/230 — Vends VCS Atari + 7 K7 : Combat, Pac Man, Star Master, Indy 500, Space Invaders, Yar Revenge, Othello. Le tout 1 200 F. **Tél. : (1) 581.42.38.**

V04/231 — Vends console Mattel sous garantie, Foot, Donjons et Dragons, Triple Action, Sub Hunt, Black Jack : 2 000 F. **Bruno KOZLAREK, 1, rue de Châteaubriand, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 350.12.66.**

V04/232 — Vends Atari 2600 + 3 paires de manettes + 7 K7 (River Raid, Kangaroo, Battle Zone, etc.) valeur 3 600 F, vendu 1 900 F. **Franck CAVAGNA, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : (1) 572.23.23.**

V04/233 — Vends console Coleco, garantie 10 mois, prix : 1 500 F + K7 de jeu : Zaxxon, Pitfall, Mrs Do, Mouse Trap, Cosmic Avenger, 300 F pièce. **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy. Tél. : 032.08.67.**

V04/234 — Vends VCS Atari, mai 82. T.b.e. : 700 F. Vends K7 Atari : Pitfall, Atlantis, Phoenix (250 F une), Pac Man (230 F) Yars'Revenge, Missile Command, Maze Craze (200 F une), Night Driver, Air Sea Battle (100 F une). **P. LIGIER, 37, rue des Landes, 78400 Châtou. Tél. : 952.84.16 après 19 h.**

V04/235 — Vends console CBS Coleco + 6 K7 : Zaxxon, Q*Bert, Lady Bog, Donkey-Kong Jr, Venture, Mouse Trap (avec emballages d'origine) 3 400 F. **Francis CARRU, 38, rue du Professeur-Calmette, 95530 La Frette-sur-Seine. Tél. : 997.85.97.**

V04/236 — Vends CBS Colecovision garantie 7 mois + K7 Donkey-Kong, Zaxxon, Cosmic Avenger, Gorf, Carnival, le tout 2 500 F. **Laurent ANSROUL, 15, rue de Senlis, 75017 Paris. Tél. : (1) 380.38.24 après 19 h.**

V04/237 — Vends K7 Atari 2600, Centipède peu servie, très bon état, achetée noël 83 : 300 F. **Thierry POLART, 2, rue Robert-Baron, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : 467.09.97.**

V04/238 — Vends Oric 1 + K7 (dont échecs) le Manoir du Dr Genius, Xenon, Space Invaders etc.) valeur 3 000 F, vendu 2 000 F ! Urgent. Encore sous garantie. **Philippe SOUBRAINE, 25, allée Thérèse, 93140 Bondy. Tél. : 848.70.02 (week-end).**

V04/239 — Vends Vectrex + 2 K7 juin 83, 1 600 F. Donne en plus à tout acheteur deux jeux électoniques. Pac Man et Donjons et Dragons électronique. **Isabelle MEURVILLE, 19, avenue de Fontbouillant, 03100 Montluçon. Tél. : (7) 03.01.28.**

V04/240 — Vends Vectrex + K7 Ripoff, Football, Cosmic Chasm, Flipper, Wepwarp, Amor Attack. Servi 1 mois, prix 2 000 F. **Bruno HINCHY, 38, rue des Brossiers, 60170 Tracy-le-Mont. Tél. : (4) 442.31.20.**

V04/241 — Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + transfo 1 000 F. Vends K7 Mrs Pac Man, Demon Attack, River Raid, Phoenix, 200 F l'une, le tout 1 600 F. **Luc FELDER, 10, rue de Villiers, 92300 Levallois-Perret.**

V04/242 — Vends ordinateur individuel Hector 2 HR avec Basic 3, Basic Printer, assembleur et jeux : Glouton, la Grenouille, Encerclement, le Boursier, le Roi d'Ordinatrie + autres jeux + 2 joysticks. Le tout 5 000 F **BONNET, 6, allée Soulezard, 95100 Argenteuil. Tél. : 981.50.28.**

V04/243 — Vends K7 Superman d'Atari, 150 F mais je paye frais d'envoi. Vends jeu électronique Tomy World Cup de Football, 170 F. Tout en t.b.é. **Cédric DEMIRDJIAN, 32, boulevard Grisolle, 83670 Barjols.**

V04/244 — Vends Oric 1 16 Ko + alim. + cordons + livres + K7 jeux Invaders peu servi (cause double emploi). Valeur totale 1 500 F, vendu 1 000 F. **Maxime BOETSCHE, 49, avenue des Lavandes, 83150 Bandol. Tél. : (94) 29.43.23 après 20 h 30.**

V04/245 — Vends Vends jeux électronique Boxing 150 F, Pinball 120 F, Course de voitures 30 F, Auto Challenge. Le tout 430 F **Laurent LOUPY, 12, allée de La Corverre, 77200 Torcy. Tél. : (6) 007.97.26.**

V04/246 — Vends K7 Berzerk jamais servie cause double emploi pour VCS 180 F. **Fabrice CRÉNOLA, 189, chemin de Ribotière, 38330 Saint-Ismier. Tél. : (76) 52.04.41.**

V04/247 — Vends jeu Mattel avec K7, le tout 1 200 F. **Michel CRAUWELS, 13, rue Charte-Fourier, 94500 Champigny. Tél. : 706.97.24.**

V04/248 — Vends ou échange TI 99 contre CBS Coleco + K7, Spectrum + Prog ou Oric 1 + Prog ou 3 000 F. **Stéphane CHIRON, 805, avenue de Lacrouts, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : (58) 75.98.44 (heures repas).**

V04/249 — Vends CBS Coleco + 5 K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Mr Do, Pepper 2, Space Furie (sous garantie, déc. 83). Valeur 3 320 F, vendu 2 800 F + adaptateur K7 Atari pour Coleco (sous garantie, déc. 83), valeur 750 F, vendu 550 F ou le tout (console, adaptateur, cassettes) pour 3 100 F. **Tél. : (68) 52.45.57.**

V04/250 — Vends Vidéopac Philips C 52 + 5 K7 : n°s 1-4-16-18-38. Offre intéressante car état neuf. Prix : 1 600 F **Philippe ADALBERT. Tél. : (32) 43.46.52 (le soir, après 18 h).**

V04/251 — Vends K7 CBS Pitfall et Mousse Trap 500 F les 2 ou 300 F Pitfall. **Thierry PEREZ, 7, allée des Myosotis, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 058.06.32.**

V04/251b — Cherche correspondant possédant K7 Spectrum 48 K (échanges, conseils). Vends télé couleur portable 36 cm, bon état 2 000 F à débattre. Vends aussi K7 pole position, Pitfall, Yars'Revenge neuves 400 F (offre Combat en +), ou séparément. **Tél. : (3) 045.13.94 le soir.**

V04/252 — Vends VCS Atari 850 F + 9 K7 (Phoenix, Centipede, Donkey-Kong (CBS), etc.). Peut être vendu séparément ou le tout 2 300 F. **Florent ROUX, 1, avenue N.-Niepce, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : (85) 48.56.18 après 18 h.**

V04/253 — Vends 8 K7 Mattel + console Mattel + ordinateur + clavier Mattel. Prix : 3 300 F (janvier 1983) excellent état. **Joël MARTIN, HLM Les Luquette, bâtiment A1, n° 13, 83700 Saint-Raphaël (Var). Tél. : (94) 82.24.46 à midi.**

V04/254 — Vends K7 Atari : Combat 90 F, Street Racer 50 F, Space War 50 F, Space Invaders 150 F, Berzerk 250 F, Star Raider + Joystick spécial 250 F. Vends jeux video télé sports 6 . 300 F. **Tél. : (53) 49.21.63 aux heures des repas. Merci.**

V04/255 — Urgent ! Vends jeu Game & Watch et jeu Bandaï électronic : Mickey Mouse et passage de piétons 95 F chacun ou 180 F les deux. Vends aussi casse-brique de Bandaï électronic 200 F. **Benoit DIDIER, 56, rue de Chambly, 95660 Champagne-sur-Oise. Tél. : 470.15.59.**

V04/256 — Vends Microvision + 7 K7 Blitz, casse brique, Shooting Star, Flipper, Bowling, Puissance 4, Bataille navale + étui + notices 800 F. **Jean-Luc IKOUOUBEL, 6, allée George-Sand, Zone de Champy, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.82.20.**

V04/257 — Stop ! Vends Videopac (3/83) + 10 K7 n°s 1, 2, 9 (programmation), 10, 11, 18, 31 (musique), 39, 42 (K7 + plateau + pions). Valeur réelle : 3 000 F, cédé à 790 F ! A saisir d'urgence ! **Bernard HOANG, 3, rue Gairaud, 06600 Antibes. Tél. : (93) 33.72.33. N'hésitez plus ! Merci !**

V04/258 — Incroyable ! Vends Oric 1 en excellent état + 4 livres + 4 K7 dont Xénon & Orgénius. Livré dans son emballage complet, sous garantie jusqu'en décembre 1984. Valeur réelle ! 3 300 F, cédé à 1 950 F ! A saisir au plus vite !. **Bernard HOANG, 3, rue Gairaud, 06600 Antibes. Tél. : (93) 33.72.33. Urgent !.**

V04/259 — Vends console Vectrex encore garantie, très bon état avec 3 K7, prix à débattre. **Christophe LEROUX, 3, rue des Alouettes, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 308.76.85.**

V04/260 — Vends Atari 2600 (9/83) avec K7 Space Invaders + 3 manettes + transformateur 1 000 F. Vends K7 Enduro, Pitfall, Monn-Patrol, Demon Attack 250 F chacune. K7 et jeu ayant la garantie valable jusqu'en septembre 1984 ou échange le tout contre Oric Atmos. **Angelo VECCHIO, 5, rue Edmond-Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 368.86.47.**

V04/261 — Vends console Vectrex + 11 K7, état neuf, garantie jusqu'en novembre 1984. Prix : 2 000 F ou échange contre Atari VCS, CBS, même valeur très inférieure. Espère recevoir vite une réponse ! **C. BUZON, 5, résidence du Val, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.23.15 après 17 h 30.**

V04/262 — Vends Atari 2600 (janvier 1983) + K7 Combat, Pac Man, Super Breakout, Tennis d'Activision, le tout 1 600 F. **Martial KERISIT, 49, rue du Clos du Puits, 76610 Le Havre. Tél. : (35) 47.87.43.**

V04/263 — Vends console Mattel + 12 K7 dont Super Cobra, Q* Bert, Beamrider, River Raid, Pitfall, le tout 3 000 F. Acheté en octobre 1983. **Daniel SOAVE, 5, avenue des Coquelicots, 93420 Villepinte. Tél. : 860.19.83 après 19 h.**

V04/264 — Amis Atariens ! Offre exceptionnelle : Vends K7 Combat achetée le 12/1/84 au prix de 110 F, vendue avec boîte et notice 66 F ou échange avec 1 K7. **Alain MACE, 46, rue Pauline KERGOHARD, Mont Gaillard, 76620 Le Havre. Tél. : (35) 48.33.33.**

V04/265 — Vends K7 Mattel Subhunt, en bon état sauf la boîte. Si possible dans les Hauts-de-Seine. Prix bas à débattre. **Sylvain FERNANDEZ, 23, rue du Levant, 92380 Garches (1) 741.97.32.**

V04/266 — Vends console Mattel exc. état, 800 F, 4 K7 Mattel (Ski, Bataille Char, Night Stalker, Roulette) 400 F, ou le tout laissé à 1 000 F. **Alex FRUTIEAUX. Tél. : 893.89.94 (après 18 h).**

V04/267 — Urgent vends console jeux Mattel garantie + 7 K7 Micro Surgeon, Mission X, Space Armada, Ski, Foot, Racing, Night Stalker, valeur 4 000 F, bradé 2 300 F. **Eric DASQUE, Rassain, 04190 Dabisse. Tél. : (92) 34.00.36.**

V04/268 — Vends flipper Gottlieb Target Alpha (idem Canada Dry) 4 joueurs, 4 flippers 1 000 F. **Philippe VERRECCHIA, 19, Clos Perault, 91200 Athis-Mons. Tél. : 938.12.26.**

V04/269 — Vends K7 CBS compatible sur console Intellivision Venture, prix 200 F. **Marc DES BOUILLONS, 2, rue Fernand-Labori, 75018 Paris. Tél. : 262.52.95.**

V04/270 — Vends ou échange K7 Atari VCS 2600 Q* Bert, Star Wars, Tutankham, Jungle Hunt, prix 240 F chacune ou si échange téléphoner. **Marc NICOUX, 2, rue Fernand-Labori, 75018 Paris. Tél. : 262.52.95.**

V04/271 — Vends jeux électronique Galaxy 2, prix 250 F (vendu 200 F) et vends aussi jeux électronique « Grand prix ». Prix 450 F (vendu 350 F) livrés avec piles neuves. **Ecrire à Renaud JARDON, 22, bis rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : 371.95.53 (après 18 h).**

V04/272 — Vends Bd collection Yoko Tsuno n°s 1 à 13 sauf n° 4 ; 15 F l'un ou 150 F les 12 + Titans : album 11, 12 ; 15 ; 16 ; 17 + n°s 37 à 39 ; 53 à 62. **Christophe PELLERIN LEFEBURE, 19, rue Gabriel-Thierry, 10300 Sainte-Savine. Tél. : (25) 79.39.28.**

V04/273 — Vends Videopac C52 (état neuf) + 20 K7 de jeux 1 800 F. **François PETITJEAN, 3, place Racine, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 608.07.17.**

V04/274 — Vends extension informatique Mattel intellivision, clavier, module, transfo, cable, novembre 83. Valeur 1 400 F, vendue 950 F avec documentation. **D. OLIVIER, 18, rue Delattre-Tassigny, 49700 Doue-la-Fontaine. Tél. : (41) .59.28.94.**

V04/275 — Vends Vectrex + 3 K7 (Star-Ship, Armor Attack, Scramble). Valeur 2 600 F, vendu 1 300 F. Profitez-en vite ! **Pierre COFFIN, 4, rue des Ormes, 44300 Nantes. Tél. : 76.53.66.**

V04/276 — Vends nombreeuses K7 Atari. **LUC. Tél. : 368.10.18 (après 18 h).**

V04/277 — Vends Mattel intellivision équipée Péritel + intellivoicé + 2 K7 voix : BI 7 et Bomb Squad + autres K7 dont Donjon et Dragon 1 et 2, Super Cobra, Burger Time... En lot ou séparemment. **Bruno DUBOIS, 23, rue Washington, 75008 Paris. Tél. : 747.12.10.**

V04/278 — Exceptionnel ! Vends Videopac C52 + 3 K7 (12, 33, 34). TB état. Je dois être dingue mais je vous je cède à 650 F ! Non, vous ne rêvez pas ! **Olivier JANICAUD, 15, Mail du Bois Brûlé, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : 969.37.47.**

V04/279 — Stop ! Vends K7 Atari + boîtes + notices : Raiders 220 F, Defender et Star Wars 190 F, Space Invaders 180 F Le tout en excellent état. Affaire exceptionnelle. Pour tout renseignement : **Olivier JANICAUD, 15, Mail du Bois Brûlé, 78170 La-Celle-Saint-Cloud. Tél. : 969.37.47 (après 18 h).**

V04/280 — Vends pour VCS : Décathlon 250 F, Keystone Kappers 230 F,, Enduro 230 F. Vends pour Mattel : Burgertime 230 F, Mission X 230 F, Vectron 230 F. **Franck PELTIER, 27, avenue Lacassagne, Résidence Florentine, 69003 Lyon. Tél. : (7) 854.64.99.**

V04/281 — Vends pour Atari 2600, K7 récentes 65% valeur neuve ou à échanger contre autres K7 récentes. **M. Claude WALTER. Paris. Tél. : 785.68.08..**

V04/282 — Vends VCS Atari 2 500 F avec 10 K7 Phœnix, Space Invaders, Super Cobra, Q* Bert, Pac Man, Jungle Hunt, Popeye ou échange contre CBS avec 4 K7. **Olivier ANDREANI. 7, avenue du Parc-aux-Biches, 91000 Evry. Tél. : 078.15.25.**

V04/283 — Exceptionnel ! Vends K7 Imagic Demon Attack pour Videopac Philips. Prix : 250 F, très bon état. **Patrick WEISS. Henri-Dunant 5, 1700 Fribourg. Suisse.**

V04/284 — Vds console video Vectrex + 6 K7 de jeux en parfait état (achat 11/83) : 2 600 F. **Frédéric MARIÉ. 50, rue B.-Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (1) 844.81.27.**

V04/285 — Vends Atari 2600 (mai 1983) avec 8 K7 : Defender, Asteroids, Tennis, Stampede, Outlaw, The Return of the Lost Ark, Space Invaders, Phœnix. Prix : 2 200 F. **Alexandre TRUEBA. 6, impasse Souchier, 60500 Chantilly. Tél. : (4) 457.18.97.**

V04/286 — Vends Sinclair ZX 81 avec 16 KO et magnéto K7 + programmes de jeux. **M. Alexandre TRUEBA. 6, impasse Souchier, 60500 Chantilly. Tél. : (4) 457.18.97.**

V04/287 — Super occasion. Vends VCS + 5 K7 (Combat, Pac Man, Space Invaders, Super Breakout, Tennis Real)



PETITES ANNONCES

1 400 F si tout acheté, en plus Popeye Game and Watch. **Franck. Tél. : (1) 360.79.63.**

V04/288 — Urg. Vends Vic 20 + extension 16 K + 4 K7 jeux + 2 cart. jeux (échecs) + Joystick + livres + auto-form + 2 K7 + lisings - neuf 12/83 - Px : 3 000 F (crédit). **Mathias BOISSEAU. 2, avenue Claude-Vellefaux, 75010 Paris. Tél. : 202.76.44.**

V04/289 — Vends Atari 400 (09/83) + magnéto + basic + K7 initiation + jeux Star Raiders + Joysticks + doc., valeur 5 700 F, cédé 4 000 F. **Gérald VIOLLEAU. 12, rue de l'Avenir, 44300 Nantes. Tél. : 49.88.06.**

V04/290 — Urgent. Vds console vidéo SD-05 + 5 K7 pour le prix honorable de 650 F. **Pascal CAUDRILLIER. 8, rue de la Borne-Blanche, 85560 Baillet-en-Frange. Tél. : 469.84.28.**

V04/291 — Vends ordinateur de jeux vidéo VCS Atari 2600 (sous garantie, oct. 83 : 1 300 F) + Phœnix (déc. 83 : 350 F) + Space Inv. (oct. 83 · 250 F) + Slot Racer (nov 83 : 130 F). Le tout pour 1 500 F au lieu de 2 030 F, tout sous garantie, même les K7. Les manettes emballages, K7 et la console sont en excellent état. **Thierry GUIHARD. 36, av. de Lattre-de-Tassigny, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél : 630.70.17 après 18 h.**

V04/292 — Vends collection B.D. Super Héros. Strange n°s 60 à 160, Nova n°s 8 à 44, Mustang n°s 54 à 69, Album Marvel, Captain America et les Vengeurs, les 4 Fantastiques. En plus de cela, vends magazine « Ça m'intéresse » n°s 21 à 32, « Photo Magazine » n°s 25 à 46, « Video Actualité ». **M. SOMSACK. Tél. : 006.67.52, le soir. Merci.**

V04/293 — Vends VCS 2600 (82) + 2 paires de manettes + 4 K7 (Combat, Centipede, Circus, Bowling). Prix : 1 000 F, à débattre. **Jean-Michel MIARD. 1, avenue des Muriers, 38240 Meylan. Tél. : (76) 90.47.48 (après 17 h, sauf samedi et dimanche).**

V04/294 — Vends Vectrex + 6 K7, valeur 3 400 F, vendu 2 900 F. **Franck GERLACH. 5, rue Gouraud, 62290 Nœux-les-Mines. Tél. : 66.99.79.**

V04/295 — Vends K7 pour consoles Atari et CBS (de 100 à 300 F) + 1 Supercharger Starpath + 3 K7 (550 F) + module n° 1 pour CBS (500 F) + 1 poignée de jeux (Wico) pour Atari ou CBS (195 F). (Région parisienne et Paris exclusivement). **Tél. : 365.22.15.**

V04/296 — Vends K7 Mattel : Bowling, Frog Bog, Roulette, 130 F pièce ; Space Hawk, Space Battle, Tron, Utopia, Sub Hunt, 150 F pièce. **Alain VILAIN, 27, rue Tricoche-Maillard, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : (25) 46.72.97.**

V04/297 — Vends K7 Atari Videochess 160 F, Videochercs-kers 160 F, Pele Soccer 150 F, Circus Atari 150 F, Maze Craze 125 F, Othello 120 F, Air Sea Battle 120 F, Casino 120 F, V. Pinball 120 F. **Jean-Philippe DUGAL, 13, rue de Chevreuse, 91120 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 010.75.15.**

V04/298 — Stop ! Affaire, vends VDS CBS Colevision + K7 Donkey Kong, Donk Kong Jr, Zaxxon, Cosmic Avenger, Q-Bert, et Slither + le Roller Controller. Prix à débattre aux environs de 3 000 F, neuf (tout acheté entre janvier et mars au prix de 4 375 F. **Tél. : (91) 40.06.85, vers 20 h.**

V04/299 — Vends Mattel + 7 K7 (Foot, Tennis, Star Strike, Sea Beattle, Boxe, Golf, Auto Racing) Tbe juin 83, prix 2 500 F. ZX 81 + 64 Ko + 1 K7 + manuel, prix 1 000 F. **Patrick ETCHAIDE, Maison Maitze Kantua, quartier Belair, 64990 Saint-Pierre-d'Yrube. Tél. : (64) 25.56.38.**

V04/300 — Vends Mattel + 7 K7 (Foot, Tennis, Star Strike, Sea Beattle, Boxe, Golf, Auto Racing) Tbe Juin 83, prix 2 500 F. ZX 81 + 64 Ko + 1 K7 + manuel, prix 1 000 F. **Patrick ATCHAIDE, Maison Haitze-Kantoa, quartier Bel-Air, 64990 Saint-Pierre-d'Yrube. Tél. : (64) 25.56.38.**

V04/301 — Vends Vidéopac J et 27 avec 10 K7 n° 1, 6, 8, 16, 18, 41, 43, 47, 2 500 F. **Stéphane PIERROT, 3, allée Corot, 93270 Sevrain. Tél. : 383.25.35, après 19 h.**

V04/302 — Vends VCS Atari + Combat + Phoenix + Star raiders + Centipede + Trick Shot, le tout vendu 1 000 F. **Michel CORDINA, 165, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 340.46.36.**

V04/303 — Vends console CBS + Donkey Kong + Zaxxon + adapt UHF. Achètés 2 550 F, Le 7/04/84 (garantie 1 an), vendu 2 000 F. **Stéphane ROKKANEN, résidence les Longues Raies, 95330 Domont. Tél. : 991.49.56, à partir de 18 h 30.**

V04/304 — Vends CBS (12/83) + Zaxxon + Cosmic Avengers + Donkey Kong. Tbe 2 100 F. **Laurent TRONCHON, 11, rue de la République, 42170 Saint-Just, 42170 Saint-Rambert (Loire). Tél. : (77) 36.51.47.**

V04/305 — Vends VCS Atari + 6 K7 (Pac Man, Super Break, Space Inv, Combat, Night Driver, Video Olympic), prix 1 800 F. VDS Oric 1 neuf + K7 (Trad. Simulat, apprendre Basic + jeux sur Oric, prix 2 400 F. **SAINSON, 22, rue M.-Doret, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (6) 996.88.32.**

V04/306 — Vends console Atari + 7 K7 (Smurf, Pac Man, Keyston Kapers, l'Empire contre Attaque, Treashold, Night Driver, Combat) avec Paddles 2 200 F. Achète tous programmes sur Sega-Yeno SC 3000. **Tél. : 366.58.13, après 19 h sur Paris.**

V04/307 — Urgent vends Sega SC 3000, date achat 27/03/84, garanti 1 an. Prix intéressant à débattre. A été utilisé 10 h au total cause chômage. Merci. **Jean-François ETOURNEAU, La provoté, 44310 Saint-Philbert-de-Grand-Lieu.**

V04/308 — Vends Mattel + Donkey Kong, Space Battle, Tennis, Ski, Demon Attack. Exc. état, 1 700 F. **Yvon QUEFFURUS, 4, rue Brahms, 29200 Brest. Tél. : (98) 49.52.91.**

V04/309 — Vends K7 pour Mattel Aoto Racing, Night Stalker, Foot, Sea battle, Frog Bog, 170 F la K7. **Jean RAVERY, 8, rue Pierre-Lescot, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.75.50.**

V04/310 — Attention, super affaire : je vends 13 K7 pour VCS Atari à très bas prix : Combat, Adventure, Golf, Breakout, Street Racer : 70 F pièce + Maze Craze, Circus, Pele's Soccer : 100 F pièce + Warlords, Asteroïds : 150 F pièce + Action Force, Super Breakout : 170 F pièce + Super Cobra, Chopper Command, Demon Attack : 200 F pièce. **Tél. : 741.19.86**

V04/311 — Vends jeu vidéo Hanimex SD 05, bon état, avec 5 K7 : Sport, Mur de briques, Course de voitures, Bataille sous marine et Motocyclette. Le tout : 350 F (valeur : + de 1 000 F). Vends aussi Mega 10000, tout neuf, très bon état, à 120 F (valeur : 400 F) **Tél. : 741.19.86, après 17 h.**

V04/312 — Vends VCS Atari + 2 paires manettes + manette Spectravision + K7 Combat 1 000 F. Vends 8 K7 (Pitfall, Phoenix) entre 200 et 250 F. **Gilles BOYER, 39, chemin du Pas de Menc, Vinon-sur-Verdon, 83560 Rians. Tél. : (92) 78.85.94.**

V04/313 — Vends 5 K7 Activision (neuves) pour VCS Atari Megamania 150 F, Laser-Blast 150 F, Stampede 180 F, Keystone-Kapers 180 F, Grand prix 130 F. **Marc SAUVEGRAIN, rés. « Les Graviers », 2 « I » avenue Winston-Churchill, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (1) 389.42.91.**

V04/314 — A saisir ! Vends VCS Atari + 7 K7 (Casino, Defender, Fire-Fighter, Circus Atari, Volley-Ball, Haunted-House, Combat). le tout 1 800 F seulement. **Gilles Gourden, 40, avenue Rabelais, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 876.74.04.**

V04/315 — Vends Vic 20 neuf + Expansion + Manuels + Jeux : 1 800 F. **Luc SANDER, 9 rue Pasteur, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 602.82.78.**

V04/316 — Vends VCS Atari (mars 1983) + 12 K7 Combat et Space Invaders pour 1 000 F. **Stéphane PERRAUD, 135, route de Vannes, 44800 Saint-Herblain. Tél. : (40) 76.90.77.**

V04/317 — Vends K7 Coleco Time Pilot, M^r Do, Pepper II, Space Panic, Space Fury, Donkey Kong Jr, Looping, Lady Bug, Carnival, 180 F pièce + Zaxxon 200 F + Roller Controlleur 500 F. Le tout en excellent état. **Gérald HAFF, 11, avenue Faidherbe, appart. 137, 93310 Le Pré-Saint-Gervais.**

V04/318 — Vends uniquement à domicile jeu video noir et blanc + 2 K7 Super Sportif et motocyclette. Le tout 500 F + Transformateur. **Laurent BARANEK, 61, rue Faidherbe, 62510 Arques. Tél. : (21) 93.35.05.**

V04/319 — Vends jeu Donkey Kong 150 F + jeu video Rollet avec K7 Super Sports 300 F. Possibilité avoir autres K7. **Philippe GUITTON, 12, allée Paul-Gauguin, 37100 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : (47) 51.81.90.**

V04/320 — Vends Lynx 48K + manettes de jeu + jeux VDS HP 41 CV + accessoires. Prix à débattre. **Pierre-François ROBACHE, 63, avenue ou Floiricamp, 59600 Mairieux. Tél. : (27) 64.62.38.**

V04/321 — Vends VCS Atari + K7 Space Invaders + Hangman + Night Driver + 2 paires de manettes mais sans adaptateur. Le tout date de janvier 1982 et le prix est de 700 F. **Sammy. Tél. : 857.35.13.**

V04/322 — Vends jeu électronique Twinvader ayant le même principe que le Space Invaders. Acheté 300 F, vendu 150 F. **Sébastien VUERICH, 5 bis, rue Gaston DUPUIS, 54920 Villers-la-Montagne. Tél. : (8) 244.04.26.**

V04/324 — Vends Vectrex + 3 K7 Hyperchase, Berzek, Armorattak) 1 700 F à débattre. Vends boîte d'origine avec notice. Appareil peu servi (décembre 1983). Valeur 2 800 F. **Vincent CORMEAU, 6, rue des Glycines, Puiseux-en-France, 95380 Louvres. Tél. : (3) 472.78.87.**

V04/325 — Vends jeu et utilitaire pour Apple II + Apple IIe dont Zaxxon, Decathlon, Gorgon, Choplifter, Apple writter, Miniman, Locksmithe 5.0. **Alexandre SHARAWI. Tél. : 350.41.32.**

V04/326 — Urgent vends clavier Alphanumérique pour console Mattel, garantie jusque décembre 84, 1 000 F. **René LELLANT, 86, rue Pierre Brossolette, 92240 Malakoff. Tél. : (1) 656.90.56.**

V04/327 — Vends jeu Game et Watch gare au fossé 100 F, jeu Game et Time Soccer (football) 100 F, bon état. Le tout 190 F ou séparément. Emballages et notice fournis. Piles comprises. **Xavier VASSEUR, 25 A, rue de Jaigny, 95160 Montmorency. Tél. : 989.82.86. Téléphoner tous les jours après 18 h. Urgent !**

V04/328 — Vends K7 Vidéopac ou Jet 25 n° 25 Ski, 22 Le Monstre de l'espace, 36 Foot et Hockey, 34 Les Satellites attaquent, 1 Auto 80 F, piéce, très bon état. **Xavier VASSEUR, 25 A, rue de Jaigny, 95160 Montmorency. Tél. : (3) 989.82.86. Après 18 heure urgent.**

V04/329 — Vends console C.B.S. Coleco (Août 83) Etat neuf + 3 K7 (Donkey Kong, Cosmic Avenger, Venture). Le tout 1 900 F. **Frédéric DARNAJOUX, 1, résidence du Grimpre, 91120 Villebon-sur-Yvette. Tél. : 010.65.43. Après 18 h.**

V04/330 — Vends Interface Basic Vidéopac G7400 ou J47. Programme Langage Machine et Desassembleur. **EMI, 8, rue des Moncels, 54270 Essey-les-Nancy.**

V04/331 — Vends jeux électroniques : Rambler (Tomy) 150 F, Vampire (Bandaï) 250 F. Vends jeu Microvision + K7 Bowling + Flipper + Shooting + 2 K7 400 F. **Frédéric PINSON, 391, rue du Bastion-Saint-André, 02120 Guise.**

V04/332 — Vends chaîne stéréo ITT Océanic 2 × 12 W + 2 enceintes 2 × 20 W + casque écouteur en prime. 600 F le tout, à débattre. **Thierry BOUIRRE, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : (3) 416 416.53.26.**

V04/333 — Vends jeu échecs électronique GGM, 2 modules : Sargon 2, 5, et Morphy, force programme 1 600 pts Elo, Valeur 4 200 F en 1981, vendu 1 400 F, à débattre. **Thierry BOURRE, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : (3) 416.53.26.**

V04/334 — Vends 14 K7 TI 99/4 A, dont TI Invader, blasto, Car Wars, Chisholm, Trail, Indoor, Soccer, Hunt, The Wumplus, Alpiner, Poker, 280 F l'une, ou 250 F. **David VINCENDEAU, 23, avenue de Diane, 06600 Antibes. Tél. : (93) 33.90.15.**

V04/335 — Vends Atari 2600, excellent état + K7 (sous garantie) : Space Invaders, Popeye, Pitfall, Vanguard, Raiders et Mrs. Pac Man. Le tout 2 000 F. Donne en plus 5 b. de K7, une documentation abondante, adhésions club, etc. **Jean-François BOURDEAU, 12, rue Pasteur, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : 037.64.96.**

V04/336 — Vends console Mattel + 5 K7 : Golf, Astromash, Star Strike, Tron, Soccer, en très bon état 2 000 F. Valeur réelle : 13 000 F. **Charles DE LACENNE, 3, chemin du Lancier, bât. F 2, 13009 Marseille. Tél. : (91) 40.25.52.**

V04/337 — Vends C 52 Philips + 12 cartouches, le tout 12 000 F **Michel VARENNE, 120, rue de la Prairie, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.26.52.**

V04/338 — Vends Marios Cement Factory Game & Watch. Prix : 150 F, bon état, acheté en octobre 1983. Jeu électronique. **Gérald FREZQUIN, 2, place du Commandant-Bouchet, Mantes-la-Jolie. Tél. : 094.01.02.**

V04/339 — Vends VCS Atari + 1 K7, 850 F + 6 K7 (Pitfall, Popeye, Pacman, Space Invaders, Asteroids, Tennis), 1 200 F, ou le tout pour 2 000 F au lieu de 3 300 F Très bon état. **Olivier BEATRIX, 596, rue Jean-Baptiste-Martini, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : (74) 68.31.03.**

V04/340 — Vends console CBS du 12-83, avec Donkey Kong + Mousetrap + Lady Bug + Looping + Venture + Zaxxon + Mr Do + Omega Race + Time Pilot. **Bruno MARTIGNONI, 34, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 604.52.54.**

V04/341 — Vends console CBS Colecovision + K7 Donkey Kong : 1 600 F (achetée en nov. 83, très bon état). Autres cartouches peu servi : Smurfs 300 F, Zaxxon 350 F, Mr. Do 380 F. **Laurent CHARLIER, 5, rue de Vogüe, 60150 Thourotte. Tél. : (4) 476.10.50.**

V04/342 — Vends jeux électroniques Football Micro-Mécano. Possibilité de jeux contre l'ordinateur ou 2 joueurs en attaque-défense, 2 vitesses de jeux, consommation pile 9 V, année 81, bon état. Acheté 2340 F, cédé à 180 F. **M. SOULA, Le Chalet, route de Grazac, 31190 Auterive. Tél. : 50.78.43.**

V04/343 — Vends console Atari 2600, très bon état, mars 83 + Combat + Frogger + Laser Blast + Star Master + Star Wars + manettes. Le lotpour 1 300 F. **Yann CASTALDO, 83, avenue Picasso, 13480 Calas-Cabries. Tél. : (42) 69.17.35.**

V04/344 — Vends V 60 Philips (écran incorporé) + 9 K7 n°s 1, 9, 11, 15, 34, 35, 38, 43, 51. Valeur 2 200 F, vendu 1 400 F. Très bon état. **Franck BORNANO, 5, rue Auguste-Renoir, 69200 Vénissieux. Tél. : (7) 870.10.42.**

V04/345 — Vends console C 52 Philips, sous garantie. Valeur 1 000 F, sacrifiée 700 F **Hervé TROALIC, 32, avenue Janvier, 35000 Rennes. Tél. : (99) 30.31.90, heures de bureau.**

V04/346 — Exceptionnel ! Cause double emploi, vends console Mattel Intellivision + 11 K7 dont Burger Time, Pitfall, Safe Cracker, Tron... Le tout 1 500 F seulement ! Dépêchez-vous... **Hervé MARULLAZ, hôtel « La Bergerie », 74110 Morzine.**

V04/347 — Offre à saisir : vends VCS Atari, tr. bon état (sous emb.) + 4 K7 : Combat, Space Invaders, Dragster (act.), Doog'em + Visiomatic 101 (jeux n. et bl sur télé). Le tout pour 1 200 F. **Frédéric PURGAL, 20, allée Lionel-Terray, 77370 Nangis. Tél. : 408.16.21, de 19 à 22 h.**

V04/348 — Vends mini-jeux électroniques Ouistitis et Cuisinier, 100 F chacun. Vends aussi Electronique Détective 150 F et jeux vidéo Tennis 100 F. **Roger CORDONNER, chemin des Colles, 06610 La Gaude. Tél. : (93) 24.83.97.**

V04/349 — Affaire console Coleco CBS neuve, 1 400 F + 1 K7 Donkey Kong Jr. 200 F + abonn. location Temps × 100 F, ou le tout à seulement 1 450 F + port. **Jean-Luc VALENTIN, 27, rue des fleurs, 68720 Zillisheim. Tél. : (89) 06.26.27 après 18 h.**

V04/350 — Vends ou échange Space Fury (CBS). Achète ou échange module CBS n° 1 et K7 Head To Head, Football, Skiing, Mr. Turble et autres K7. **Toni FARROKHIAN, 16, rue Gaston-Mousseau, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (1) 672.27.62.**

V04/351 — Vends K7 CBS Venture, Cosmic, Avenger (janv. 84), Schtroumpfs (nov. 83), 1 K7 300 F, le tout 850 F. **Thierry MONTAGNE, Le Pouget-Pradines, 46090 Cahors. Tél. : (65) 35.47.58.**

V04/352 — Vends jeu Mattel + 12 K7 : Golf, Donjon et Dragon n°s 1 et 2 (Trésor de Tarmin), Happy Trails, Base Ball, Sea Beattle, Soccer, Dragon Fire, Utopia, etc. le tout 2 400 F. Ou échange contre jeu Coleco + K7. **Tél. : 980.15.67 (Argenteuil). .**

V04/353 — Vends K7 Vectrex Starship 210 F ou échange contre Webwarp ou Hyperchase ou Solarquest. **laurent BENOSIO, 86, av. de paris, 94300 Vincennes. Tél. : 808.54.31, après 19 h.**

V04/354 — Vends ZX-81 (avril 83), 16 K + manette Spectra Vidéo + jeux 100 logiciels (sur K7) dont beaucoup d'anglais + 3 livres sur ZX-81 + Inv. Vidéo + Reset · 1 000 F. **Nenad CETKOVIC, 88 bis, rue Simon-Dereure, 93100 Montreuil. Tél. : 528.09.63.**

V04/355 — Vends PC 1251, 1 000 F. Vends CBS + adaptateur couleur Secam, état neuf. Valeur réelle 2 560 F, vendu 2 090 F. Merci d'avance. **Franck DAZIRON, 27, rue de l'Amiral-Mouchez, 75013 Paris. Tél. : 580.36.35.**

V04/356 — Vends TI 99/4 A (nov. 83, état impecc.) + câble K7 + joysticks + module Parsec, The Attack, Munch Man + livre « La conduite du TI 99 ». Le tout 2 200 F. **Daniel DEWAILLY, Le Gibet à Lynde, 59173 Renescure. Tél. : (28) 42.90.88, après 19 h.**

V04/357 — Vends Vidéopac C 52, déc. 82 + 20 K7, état neuf Valeur 4 500 F, vendu 2 000 F Très bon état. **Laurent MAUREL, 2, rue Camille-Saint-Saëns, 34100 Montpellier. Tél. : (67) 75.48.29.**

V04/358 — Vends K7 Atari (liste sur demande avec prix) **Didier VALT, 4, allée Saint-Exupéry, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : 794.41.35.**

V04/359 — Vends our CBS Colecovision K7 Buck Rogers, Planet of Zoom 450 F + K7 Venture et Looping 280 F pièce. **Didier CORNET, 3, rue des Monts-Rouges, 95130 Franconville. Tél. : (3) 413.00.12.**

V04/360 — Vends console Atari, sous garantie + 1 + K7. Prix : 2 000 F. Très bon état. **Jean-Guy UZAN, 7, rue Léon-Paul-Fargue, 95200 Sarcelles. Tél. : 990.23.79 ou 797.58.70.**

V04/361 — Vends ou échange VCS Atari + 6 K7 : Schtroumpfs, Outlaw, Star War, Space Inv., Donkey Kong, Video Chess, TCR, montre à quartz. Prix réel : 4 234 F, sacrifié 2 500 F, Ou échange contre ordinateur SV 318 ou SV 328. **Christophe BALDEWECK, 144, rue du Général-de Gaulle, 67190 Dinsheim. Tél. : (88) 50.00.00.**

V04/362 — Unique ! Vends VCS Atari 2600 (fév. 83), neuf, complet + K7 Pitfall, Frogger, Tennis (Realsport) 1 200 F Ou console seule 900 F + chaque K7 150 F. **Florent ROVELLO, 51, avenue pasteur, 13007 Marseille. Tél. : (91) 52.29.23, entre 17 et 19 h.**

V04/363 — Vends console Coleco (janv. 84) + poignées Super Controllers + transfo + prise péritel + 9 K7 (Rocky, Q* Bert, Frontline, River Raid, Zaxxon, etc.). 5 000 F. **Alain DUMEZ, 18, rue des Raguenets, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (3) 989.51.62, après 19 h.**

V04/364 — Vends Atari 2600, bon état + 9 K7 (Q* Bert, Starmaster, Miss Pac Man, Miner 2049, Cosmic Ark..). Valeur réelle 4 000 F, vendu 2 000 F. **Patrick GROSS, 14, bd Clemenceau, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 36.06.72.**

V04/365 — Vends jeux Microvision + K7 Casse-brique 150 F + 5 K7 90 F chacune ou le tout pour 550 F Microvision (déc. 82). Etat neuf. **Christophe DEPROST. Tél. : (20) 52.42.30.**

V04/366 — Vends programmes pour Dragon 32 (env. 50). **Eric CORMORAND, 14, rue des Champs, 74000 Annecy-le-Vieux.**

V04/367 — Vends Atari VCS garanti + 8 K7 (Barmonting, Star Gunner, Star Voyager, Galaxian, Enduro, Pitfall, Space Invaders, Demolition Attack). Le tout 1 600 F. **Laurent DUBOIS, 21, av. du Colonel-Fabien, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : 058.04.06, après 18 h.**

V04/368 — Urgent. Vends videopac Jet 47. Valeur 1 800 F, vendu 1 300 F + K7 sous garantie (cause achat d'un Commodore 64). **Jacques-Laurent BOUANNA, 23, Les Provenchères, 91820 Boutigny/Essonne. Tél. : 457.95.62.**

V04/369 — Vends plus de 1 000 timbres pour 500 F (valeur 1 000 F). Vends jeux électroniques (Water Polo, Fire Attack, Monster panic). Pour 500 F. Et je vous donne gratuitement un 4e jeu de guerre spatiale. Vends ZX-81 pour 300 F et Atari 2600 + 10 K7 (liste) 2 000 F. **David DEFLACHE, Gruges, 69210 Bully.**

V04/370 — Vends jeux électroniques de poche : Le Héros Grec ITMC 100 F + L'Ile aux Trésors 200 F (3 tableaux) + Puekman 250 F + Terror House 150 F, très bon état. **Cedric CHAUMEIL, 10, rue Fernand-Delmas, Résid. Les Glycines, bât. C, 19100 Brive. Tél. : (56) 87. 02.26.**

V04/371 — Vends Mattel Intellivision neuf, avec 35 K7. Valeur 10 000 F. Sacrifié 4 000 F. Double emploi. **Yves TAN, 19, place des Halles, 37000 Tours. Tél. : (47) 61.53.86, le soir.**

V04/372 — Vends VCS Atari, déc. 82 + 14 K7 . Star Raiders, Video Chess, megamania, Combat, Chopper Command, Donkey Kong, Q* Bert, Enduro, Tennis, Maze Craze, Asteroids, Street Racer, Swordqwest 1, Raiders of the Lost Ark. Le tout pour 2 700 F-3 000 F. **Arnaud LAZARUS. Tél. : 976.80.19, le dim. seulement.**

V04/373 — Vends extension ordinateur Intellivision + clavier (voir « Tilt » n° 7) 870 F (neuf 1 400 F). **Alain QUILLIOT, 21 bis, rue Gabriel-Péri, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 242.27.68.**

V04/374 — Vends VCS 2600 Atari, avec 4 K7 · Centipede, Jungle Hunt, Tennis Activision, Space Invaders. Prix du tout : 1 700 F, à débattre. Déc. 83. Urgent. **Jean-Luc CHANDELIER, 174, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : 604.81.80, poste 403, après 18 h.**

V04/375 — Vends ou échange jeux Microvision 350 F + K7 Blitz et Casse-briques + jeux de poche contre ZX-81, 1 K. Vends magnéto Autorverse 1 950 F (valeur 2 650 F). **Dahouda DJOBO, 30, rue Henri-Barbusse, 94800 Villejuif. Tél. : 726.99.10, après 16 h 30.**

V04/376 — Vends console VCS Atari + 5 K7 (Pac Man, Video Chess, combat, Space Invaders, Star Raiders). Le tout 1 600 F. S.v.p. urgent. Merci. **Thierry BELIN, 21, rue Jean-Moulin, 03100 Montluçon. Tél. : 05.03.04.**

V04/377 — Vends Vidéopac Philips avec 22 K7 + 1 Parker Super Cobra : 2 500 F. Valeur 4 000 F. **Gilles GUYOT, 48, hameaux du Goupil, 95380 Puiseux-en-France Louvres. Tél. : 472.74.16.**

V04/378 — Vends CBS, nov. 83, neuve, cause départ étranger. Avec poignée Quickshoot + 3 K7(Venture, Cosmic, Avenger). Prix sacrifié 1 700 F **Christophe AUSANGER, 1 bis, rue des Suisses, 75014 Paris. Tél. : 542.38.25.**

V04/379 — Vends K7 Atari (Slot Racer, Combat et Night Driver), 100 F les trois ! Pitfall 200 F, Donkey KOng 150 F, Carnival 120 F. Toutes ces K7 sont avec boîte et explications. Très bon état. **Stefan ORINS, 69, avenue de flandre, 59170 Croix. Tél. : (20) 72.75.96.**

V04/380 — Urgent ! Vends Enduro 200 F, Starmaster 200 F, Dodge'em180 F, Air Sea Battle 90 F, Tic Tac Toe 90 F. Ou le tout 700 F. Pour Atari 2600. Avec règles. **Pierre-Emmanuel HELAINE, La Barre-Fondettes, 37230 Luynes. Tél. : (47) 42.24.64, après 19 h.**

V04/381 — Vends VCS Atari complet (déc. 82). Prix 800 F. Vends K7 (Phoenix, Vanguard, Mrs. Pacman, Starmaster, Galaxian, Defender). 200 F pièce + joystick. **Philippe SCHRIMPF, 19, rue Ribot, 78400 Chatou. Tél. : 952.83.15.**

V04/382 — Vends imprimante ZX-81 compatible ZX Spectrum. Etat neuf, sous garantie. Prix 600 F. **Frédéric GOSSELKE, chemin des Echarpes, 1290 Versoix (Suisse). Tél. : (022) 55.35.42.**

V04/383 — Génial ! Vends VIC 20 + magnétophone + cours autoformation au basic + 30 cartouches jeux + 100 programmes jeux, gestion utilitaire. 3 000 F. **Joël RIVIERE, 1, bd Maurin-du-Patis, 85300 Challans. Tél. : (51) 68.07.39.**

V04/384 — Vends d'occasion ordinateur familial et de jeux + 7 K7 (48 Ko). 1 200 F. **M. BOUSCAUD, 14, rue les Jonquilles, 02330 Condé-en-Brie. Tél. : (23) 82.42.29.**

V04/385 — Vends mini jeu Arcades Mattel Starhawk ou l'échange contre Donkey Kong Jr. (pour CBS Colecovision). De préférence dans l'Ile-de-France. **William THROUDE, 14, rue des Roches, 77580 Bouleurs, par Crécy-la-Chapelle. Tél. : 004.87.36.**

V04/386 — Vends K7 Zaxxon, pour ordinateur de jeux CBS (Coléco), 290 F. **Noël CHRISTOPHE, 1, allée d'Espagne, 33120 Arcachon. Tél. : (56) 83.42.36, aux heures de repas.**

V04/387 — Vends console CBS Colecovision (sept. 83) et K7 Donkey Kong, Zaxxon, Cosmic Avenger, Donkey Kong Jr., Q* Bert, module Turbo : 3 400 F. Valeur 4 100 F. **Denis CHARMEIL, 31, rue Lenain-de-Tillemont, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 857.12.27.**

V04/388 — Vends FX 702 P neuve, jamais servi (janv. 84) + 50 progr. + 2 livres d'utilisation. Le tout 865 F, à débattre. **Marc CUSNIR, 140, rue de Crimée, 75019 Paris. Tél. : 202.99.73, après 18 h 30, s.v.p.**

V04/389 — Vends TI 99/4 A (1-83) + câble K7 + manettes + basic étendu + mini-mémoire + manuel assembleur + 3 livres : 2 800 F. VCS Atari + 2 joysticks Spectravideo + 4 paddles + 6 K7 (Indy 500, Defender, Space Invaders.) : 1 580 F. Ou le tout pour 4 200 F. **Tél. : 948.49.07, heures de repas.**

V04/390 — Vends ou échange ordinateur Commodore VIC 20 avec livres + 1 K7 jeu (voir références « Tilt » Spécial Noël) : 2 000 F. Ou échange contre Atari 2600 + nombreuses K7 en bon état. **Claude DELVIGNE, 2, rue Gualbert, 7540 Kain (Belgique). Tél. : 00/1669225844, après 17 h.**

V04/391 — Vends console CBS Colecovision avec K7 Donkey Kong + Range K7 CBS + K7 Starmaster. Le tout vendu 1 550 F. Acheté en déc. 83. Ou vendu sans la K7 Starmaster 1 500 F. **Christophe LEONARD, 21, av. des Canadiens, 76370 Neuville-lès-Dieppe. Tél. : (35) 82.29.93.**

V04/392 — Vends ordinateur Mattel Intellivision + K7 Scooby Doo (pour ordinaeur Mattel Intellivision). Valeur réelle 1 950 F, vendu 1 200 F. **Franck MERBOUCHE, 286, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 558.06.05.**

V04/393 — Vends console VCS Atan, 2 paires de commandes + 2 K7 (combat et Spiderman). Le tout por 900 F. **Emmanuel FANTON, chemin de Fontcuberte, 13770 Venelles. Tél. : (42) 61.02.12.**

V04/943 — Vends ZX-81 + 16 K + transfo, connexion TV et magnéto + 4 K7 + nombreux programmes + doc. Prix très intéressant. **Michel PEREZ, 39, rue du Couserans, 78310 Maurepas. Tél. : 051.50.61.**

V04/395 — Vends 2 double écrans (300 F) + console Hanimex SDO 70 '(400 F) + 3 K7 (Supersporstic, Moto, Destruct. 300 F). Valeur réelle 1 120 F, vendu 850 F. L'occase ! **Laurent GOURDON, 143, rue Augustin-Normand, 76600 Le Havre. Tél. : (35) 43.29.58.**

V04/396 — Vends jeux électroniques Bataille Spatiale 50 F, Mini-Simon 100 F (tr. bon ét.) et Bataille de Chars 80 F. Ou les échange contre K7 pour VCS Atari ou pour Dragon. **Patrice AILLET, 18, rue des Roises, 52410 Eurville. Tél. : (25) 55.57.41, après 18 h 30, sauf w.-e. toutes heures.**

V04/397 — Vends jeux électroniques Donkey Kong (avec piles) 180 F, Donkey Kong Jr. (avec piles) 120 F, Popeye (sans piles) 90 F, Donkey Kong 2 (sans piles) 150 F. Ensemble ou séparément. **Gregory DEFLACHE, « Gruges » Bully, 69210 L'Arbresle. Tél. : (74) 01.43.89.**

V04/399 — Vends VCS + 5 K7 1 300 F. Vends Videopac C 52 + 5 K7, 900 F. Vends jeu TV + 4 K7, 400 F. Ou échange tout contre disquettes jeux pour Apple. **Arnaud VIALLA, 1, chemin de la Serinette, 83000 Toulon. Tél. : (94) 03.25.80.**

V04/400 — Donne à qui achète mon VCS Atari + 5 K7 dont : Pole Position + River Raid + Cosmik Ark (Imagic), 1 690 F, les jeux électroniques Mega, 10000 + Sub Chase. **Pierre-Henri MOREAU, 88, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : 257.67.53.**

V04/401 — Vends CBS + K7 Donkey-Kong sous garantie 8 mois 1 500 F. Vends aussi ZX 81 garantie 9 mois + 4 livres + K7 Stock Car. Prix 450 F. **Monique BELTRA, 2, avenue de la Liberté, 94220 Charenton.**

V04/402 — Vends clavier information pour Intellivision +

P.A

PETITES ANNONCES

3 K7 + Magnétophone en promo ! Vends aussi divers K7 pour Mattel : Imagic + Mattel + Import. **Sébastien CARCONE, 19-21, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : 373.00.23 après 17 h 15.**

V04/403 — Vends VIC 20 + imprimante VCS 515 + magnéto K7 avec une dizaine de K7 + Extension 8K + 4 cartouches + livres (4). Valeur 8 000 F, sacrifié à 5 000 F. **Patrick STEINE, 9, rue Colonel DRIANT, 06100 Nice. Tél. : (93) 51.38.62.**

V04/404 — Vends ordinateur Casio FX 702P + imprimante + Interface K7 + programmes ou séparément. Prix à débattre. **Frank NACCACHE, 40, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 227.49.66.**

V04/405 — Vends jeux électronique Donkey-Kong, Game & Watch. Prix 180 F en bon état. Acheté en 1983. **Laurent FREZQUIN, 2, place du Commandant Bouchet, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 094.01.02.**

V04/406 — Stop affaire ! Vends console Mattel + 8 K7 (Football, Tennis, Requin, etc.). Le tout 1 500 F **Philippe ALBOUY, 28, rue des Barthétes Sebazac-Concoures, 12850 Onet-le-Château. Tél. : (65) 70.90.60.**

V04/407 — Vends K7 Mattel (Tennis, Night Stalker, Donjons & Dragons) entre 150 et 250 F. Vends VCS 2600 + K7 + Joysticks pour moins de 1 000 F. Vends disquettes Apple IIe (jeux) à 100 F. Vends neuf Chess Challenger 322 F. **M.-L. AROCK, 177, boulevard Malesherbes, 75017 Paris.**

V04/408 — Vends pour VCS Atari l'empire contre attaque, Tuttenkham (super !), Berzerk, Phoenix (presque le vrai, plus dur entre 200 et 300 l'une). **Fabien GRASSET, Petit Tanvol, 01440 Viriat. Tél. : (74) 23.07.91.**

V04/409 — Vends K7 Activision pour Atari Starmaster 200 F (au lieu de 350 F) ou échange contre K7 mattel. **Jean-François GOASGUEN, 30/32, Grande rue Charles-de-Gaulle, 94130 Nogent-sur-Marne (région parisienne). Tél. : 873.49.49.**

V04/410 — Vends console video Vectrex achetée le 3 décembre 1983, garantie 1 an + K7 Scramble, le tout 1 200 F. Très bon état. **Stéphane CAMAIL, 3, rue du Pont Colbert, 78000 Versailles. Tél. : (3) 951.04.31.**

V04/411 — Vends VCS Atari + 11 K7 (Galaxian, Q* Bert, Pac-Man, River Raid, Tutankhan, etc.). 2 300 F à débattre. Vends aussi PC1251 + programmes 1 000 F. **Stéphane DELOFFRE, 5, rue de la Chevrette, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 235.31.45.**

V04/412 — Vends console de jeux Mattel + 3 cartouches. Très peu servie. Prix : 1 300 F **Didier BUTON. Tél. : (3) 464.71.76.**

V04/413 — Vends Atari 400 + lecteur de K7 + cartouche (Asteroids, Basic) + K7 Gentry, le tout 2 200 F. **Arnaud VANTARD, 3, rue d'Orsel, 75018 Paris. Tél. : 252.33.91 après 20 h.**

V04/414 — Vends cause achat CBM 64, Mattel Intellivision + 6 K7 dont Beamrider et Treasure of Tarmin. Etat neuf, prix : 2 000 F. **Christian DOCKWILLER, 2, allée Duperrey, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (1) 308.68.64.**

V04/415 — Vends console Hanimex HMG 7900 + 1 K7 Gobeur 420 F et 1 K7 Course à la tortue 100 F + le casse briques 100 F. Le tout console + les 3 K7, 520 F, état neuf et sous garantie (1985). **Laurent MOTELLE, 34, rue des Passeraux, 91130 Ris-Orangis. Tél. : 943.46.61 à partir de 18 h 30.**

V04/416 — Vends VCS Atari, état neuf (décembre 1983) + 1 K7, valeur 1 295 F, vendu 950 F. Vends aussi K7 super Cobra 220 F. **David VASLY, 15, allée des Chênes, 91000 Lisses-le-Long-Rayage. Tél. : 086.30.82.**

V04/417 — Vends jeu Mattel + 5 K7 pour 1 500 F seulement et K7 Vectrex Starhawk 150 F. Tout ceci est impeccable. Achète d'urgence un Spectravideo. **Jean-Philippe CHAMARD, La Montagne, 21200 Beaune. Tél. : (80) 22.32.95.**

V04/418 — Urgent ! Vends console Mattel + 4 K7 Mission X + Boxing + Space Armada + Donjons et Dragons. Etat neuf, peu servi 1 500 F. **Michel NARDELLAL, 10, avenue Victor-Hugo, 04600 Saint-Auban. Tél. : (42) 64.01.73.**

V04/419 — Urgent ! Vends Vectrex neuf avec 6 K7 dont Spike, la K7 parlante super et Scramble, Cosmic Schasm, Blitz, Narzod, Clean Sweep, le tout 2 400 F. **Nicolas GLORIEUX, 6, rue de la Garenne, 51210 Montmirail. Tél. : (26) 42.24.48.**

V04/420 — Vends CBS Coleco + Donkey-Kong + Venture + Zaxxon 2 200 F en très bon état, encore sous garantie (11-83). **Stéphane SABOT, 36 bis, rue du Champ de Mars, 42700 Firminy. Tél. : (77) 61.14.43 Loire et Rhône uniquement.**

V04/421 — Vends console CBS sous garantie (septembre) + 2 K7 Lady Bug et Q* Bert, le tout 1 700 F. **Bernard DAGOUSSET, 17, rue des Maronniers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 873.07.71.**

V04/422 — Vends 14 K7 Atari . Pole Position, Galaxian, Kangaroo, Jungle Hunt, Pac Man, Space Invader, etc. Urgent. Merci (200 F la K7). **Marc ANODI, 7, rue du Poirier Fourier, 95100 Argenteuil. Tél. : (3) 981.14.22.**

V04/423 — Urgent ! Vends CBM 64 (3032) 32K + M. K7 + très nombreux super programmes + 4 livres (3 PSI) + Contact (personnels, club) + moniteur, état neuf, prix 3 600 F (acheté 7/82). **Jean-Philippe BELLAICHE, 47, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 227.03.58.**

V04/424 — Vends K7 Vectrex, Scramble 150 F, Cosmic Chasm 150 F, Solar Quest 150 F, Webwarp 250 F + jeu électronique super Cobra de Lansay 300 F. **Nicolas FAVRE, 23, rue du Necotin, 45000 Orléans. Tél. : (38) 86.13.40.**

V04/425 — Vends K7 pour Spectrum, Space Intruders, 3D Tank, Androide, Gold Mine, Cobalt, Panique, Météorids, Frogger 35 F chacune. **Nicolas ALEXANDRE. Tél. : 620.46.11.**

V04/426 — Vends TV noir et blanc en bon état. Prix : 500 F. **Thierry BEZINGIE, 22, rue de la Vallée du Lys , 31600 Muret. Tél. : (61) 56.96.19.**

V04/427 — Vends ordinateur ZX 81 Sinclair avec magnétophone et mémoire 16K + K7 de jeux, programmes, 700 F à débattre. **Jean-Philippe. Tél. : 387.94.46 après 20 h 30.**

V04/428 — Urgent ! Vends console Vectrex (décembre 83), peu servi + Scramble + Hyperchase + Star Ship + Flipper, le tout acheté 2 950 F, cédé à 1 800 F Vends également 4 K7 Atari pour la faible somme de 500 F. **Madame MARCHAIS, 37000 Tours. Tél. : (47) 20.38.89 après 17 h.**

V04/429 — Vends Batterie électronique Synsonics Drums, très peu servie (janvier 1984) 1 000 F à débattre + baguettes gratuites. **Christian SALMON, rue « Le Carroi », 18300 Sancerre.**

V04/430 — Vends Vectrex + 7 K7 Cosmic Chasm, Berzerk, Spike, Solar-Quest, Hyper Chase, Space Wars, Webwarp + Crayon optique avec K7 Art Masters 3 100 F + gratuit Donkey-Kong Junior, table Top. **Stéphane BARRE, 17, rue des Grands Champs Puymoyen, 16400 La Couronne. Tél. : (45) 61.34.38 après 17 h. Merci.**

V04/431 — Affaire ! Vends console Hanimex HMG 7900 + K7 Gobeur (jeu en couleur), état neuf (sous garantie, février 1985). Prix 480 F. **Jean-Michel HERARD, rue Ruisseau Rolland, 69700 Loire/Rhône. Tél. : (7) 224.23.93.**

V04/432 — Vends console Mattel, Extension informatique, Intellivoice et B17 Bomber et également 11 K7. Vendu cause double emploi 4 000 F. **Jean-Paul COURAUDON, 6, rue de Bretagne, 78140 Vélisy. Tél. : 465.19.25 (domicile) et 297.75.00 (bureau).**

V04/433 — Vends console Colecovision en bon état (décembre 1983) + K7 supplémentaires (Venture) 1 500 F + adaptateur K7 500 F. **Nuno PINTO, 32 ter, rue Victor-Hugo, 92000 Nanterre. Tél. : 725.38.53.**

V04/434 — Vends K7 Logiciels Oric 1, Kikekankoi 130 F, Zig Zag 45 F ou 160 F les deux. Port en sus (K7 d'origine). **Claude BOUHALLIER, 57, rue Docteur Pareur, 76620 Le Havre. Tél. : (35) 44.78.01 après 19 h.**

V04/435 — Vends Oric 48K, état neuf, sous garantie + K7 Xenon, Chess, Zig Zag, etc.) + nombreux listings + manuel + programmes + guide de l'Oric + microric. Prix : 2 200 F. **Dominique MOLET, 4, rue de Voves-le-Coudray, 28630 Chartres. Tél. : (37) 28.27.73.**

V04/436 — Vends jeu video Philips Jet 25 + 16 K7. Le tout en très bon état pour le prix de 1 500 F sur département de l'Eure et Loire. **Yannick ARCHAMBAUDIERE. Tél. : (3) 746.72.68.**

V04/437 — Vends K7 Vectrex Cosmic Chasm 180 F Très peu servi. **Jérôme MONCUIT, 11, allée de la Gambauderie, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (6) 907.73.68.**

V04/438 — Vends Yeno SC 3000 avec K7 Basic, Yamamoto, Star Jacker, Congo-Bongo, et manuel du Basic, raccord Peritel, le tout pour 3 500 F. **Mickaël COHEN, 58 bis, rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 242.10.98.**

V04/439 — Vends Atari 2600 neuf + garantie + 1 K7 890 F + Battle Zone 200 F + Mrs Pac Man 190 F où le tout à 1 200 F ou échange le tout contre CBS même sans K7. **Les Communs de Rivoulde, 41300 Salbris. Tél. : (54) 97.17.54.**

V04/440 — Vends console CBS GRT 7 MS 1 300 F + Module Turbo 500 F + K7 200 F à 300 F pièce. Ecrire pour listé. **Christian DAMOUR, lotissement Les Sabatières, 30820 Caveirac (Gard). Tél. : (66) 81.48.85.**

V04/441 — Vends console de jeux video Mattel + 2 K7 de jeux 1 100 F. **HERZOG, 35, boulevard du Montaigut, 94000 Créteil. Tél. : 899.01.69 après 19 h.**

V04/442 — Vends Vidéopac Philips 67200, écran incorporé + les K7 nos 2, 4, 11, 22, 38, 37, 42. Prix : 1 500 F le tout. **Jocelyne EYROLLES, 79, avenue Carnom, 19200 Ussel. Tél. : (55) 96.20.14 après 20 h.**

V04/443 — Vends Interface manettes de jeux pour Spectrum 200 F ou echange contre Interface UHF noir et blanc. **Serge GALLOT, 214, avenue Gabriel-Péri, 93370 Montfermeil. Tél. : 302.28.41.**

V04/444 — Vends ou échange K7 Coleco (Zaxxon, Donkey-Kong). Echange uniquement Looping, Q* Bert, Lady Bug, Donkey-Kong Jr contre K7 Coleco. **Nicolas PUFF, 2, avenue du Président Roosevelt, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (1) 875.54.57.**

V04/445 — Super affaire ! Vends 2 K7 Mattel Football Américain + Maze-A-Tron. Prix : 400 F. K7 en très bon état avec cache + notice + boite. **Vincent COMYN, 8, rue de la Bourse, 59190 Hazebrouck. Tél. : (28) 41.82.76 après 18 h.**

V04/446 — Vends Dragon 32 en très bon état avec unité de disquette 184K + Joysticks + plus de 200 programmes dont Zaxxon, Pooyan, etc. + livres, etc. Le tout 6 400 F. **Thierry BLANCHOT, 57, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél. : (8) 775.35.97.**

V04/447 — Vends ou échange K7 ZX Spectrum Panique, Space Intruders, 3D Tanks, 3D Monster, Chase, Kamikaze, prix à débattre. **Olivier BARTOLI, Val d'Azur C2, 129, chemin de Château Gombert, 13013 Marseille. Tél. : (91) 66.44.81.**

V04/448 — Vends console Mattel + 8 K7 Donkey-Kong, Pitfall, Demon-Attack, Lock-n-Chase, Frog-Bog, Soccer, Auto-Racing, Golf 1 800 F. **Patrick BERNARD, 33, cours du 14 juillet, 78300 Poissy. Tél. : 076.22.06.**

V04/449 — Affaire ! Vends Atari VCS complet 2 paires de commande + 1 adaptateur et 9 cartouches dont Vanguard, Yars Revenge, etc. Vendu 1 100 F. **Edouard BARRET, 86, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 558.16.88.**

V04/450 — Vends Vectrex en très bon état, garantie jusque 1985. 1 200 F à débattre. Urgent. **Michaël TRAM, 20, quai de la Marne, 75019 Paris. Tél. : 245.82.43.**

V04/451 — Vends K7 Atari Space Wars et Human Canon Ball, en très bon état 150 F les 2 K7. Vends aussi petit jeu électronique Pac Man. Prix réel 330 F, vendu 150 F. **Denis DELATTRE, 3, rue Fernand Darchicourt, 62590 Oignies. Tél. : (21) 74.24.33 après 20 h.**

V04/452 — Vends VCS Atari + K7 Combat et Space Invaders 1 000 F. KF Star Raiders 300 F, Pac Man, Asteroids, Defender 250 F, Street Racer 100 F, Video Chess 150 F. **Philippe BRISSAC, domaine de la Cabrette, 26290 Donzère. Tél. : 51.62.03.**

V04/453 — Urgent ! Vends Vectrex acheté en juillet 1983 + Scramble + Star Ship + Berzerk. Le tout pour 1 300 F. **Christophe NOEL, 21, rue Charles-Appell, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 36.30.52.**

V04/454 — Exceptionnel ! Vends Videopac C52 Philips + 18 K7 pour 1 800 F ou 70 F pièce et la console 600 F. **Patrice LAFARGUE. Tél. : 636.55.88 ou 358.30.37.**

V04/455 — Vends console Mattel + 3 K7 (Tennis, Golf, Demon Attack), état neuf, valeur 2 250 F, vendu 1 000 F. **Stéphane AIDAN, 1, rue Vidac de la Blache, 75020 Paris. Tél. : 363.80.48.**

V04/456 — Vends jeu video Intellivision en très bon état + 10 K7 dont des très récentes (Treasure of Tarmin et des compatibles (Q* Bert. Swords). Prix :3 200 F. **Franck SILBERS, 39, rue de Turenne, 75003 Paris. Tél. : 277.57.12.**

V04/457 — Vends calculette programmable HP 67 avec lecteur de carte magnétique, 1 chargeur accus + manuel utilisation Valeur 2 800 F, cédé 1 500 F. **Jacques AKANNI, 283, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (1) 636.02.28.**

V04/458 — Vends Laser 200 Secam (4Ko sous garantie 12/83). Le tout 1 600 F (emballage d'origine). **Jean-Marc DANOT, 41, rue du Caire, 75002 Paris.**

V04/459 — Vends K7 Atari Yars'Revenge 150 F, Asteroids 150 F, Carnival 200 F, Superman 100 F, Night Driver 100 F, King-Kong 150 F, Barnstorming 120 F, ou vends le tout 800 F. **Stéphane NENY, 58, bis rue Emile Zola, 44400 Rezé-les-Nantes. Tél. : (40) 75.56.70 après 18 h de préférence sur Nantes.**

V04/460 — Vends console CBS + Lady Bug 1 350 F + K7 Venture 240 F, Schtroumpfs 230 F, Donkey Junior 240 F, ou 650 F les trois ou 900 F le tout (port dû). **Maurice LAMOUILLE, 38, avenue de Stade, 74000 Annec. Tél. : (50) 67.05.98.**

V04/461 — Vends pour Mattel clavier Info + 3 K7 Scooby-doo, MR Basic, Mindstrike 1 400 F + Intellivoice + Tron + BI 7 + Bombsquad 900 F + Tarmin + Burger + Dracula + Echecs, etc. **Eric SIMON, 10, rue Montaigne, 93290 Tremblay-les-Gonesses. Tél. : 861.15.04 aux heures de repas.**

V04/462 — Vends Atari 2600 en très bon état avec 2 paires de Joysticks neufs + Combat 800 F. Vends K7 2600 Circus 120 F, Breakout 125 F, Asteroids + Defender 165 F pièce, Chess + Space Invaders 150 F pièce à débattre. **Régis Rawolle, 6, avenue Saint-Michel, 54220 Malzeville. Tél. : (8) 329.45.81.**

V04/463 — Vends VCS Atari seul 900 F ou la console + 5 K7 (Space Invaders, etc.) 1 800 F ce qui fait 200 F la K7. **Frédéric CHEVALIER, résidence du Parc, 65400 Argeles-Gazost. Tél. : (62) 97.12.78.**

V04/464 — Vends console Mattel Intellivision excellent état + 7 K7 dont Safecracker et Donjon, Dragon. Prix : 2 000 F. **Les Vernes, 69700 Givors. Tél. : (7) 807.26.40.**

V04/465 — A saisir ! Vends console Coleco acheté 1 850 F + Donkey-Kong + Zaxxon 480 F, garantie fin 1984, neuve 2 100 F. **Jean-Christophe HINQUE, 47, avenue De-Lattre-de-Tassigny, 18000 Bourges. Tél. : 24.92.46.**

V04/466 — Vends programmes pour TRS 80. **Eric MICHELUCCI, Le Provence, 18, avenue Pasteur, 06600 Antibes. Tél. : (93) 34.61.88.**

V04/467 — Vends VCS Atari + Combat 900 F. Defender, Pac Man, Yars'Revenge 190 F pièce + Asteroids 160 F + Breakout 100 F ou console + 6 K7 1 550 F. **Christophe CATON, 13, allée des Erables, 78290 Croissy. Tél. : (3) 976.43.91.**

V04/468 — Vends commandes Spectravideo neuves pour Atari et CBS 50 F pièce. **Jean-Marc, 30, avenue Houette, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 303.60.64.**

V04/469 — Vends jeu Nintendo Donkey-Kong Jr, écran panoramique (voir Tilt n° 10) 210 F, valeur 310 F + Guitare électrique Music Star 200 F, valeur 380 F. **Damien PAPONNET, 24, rue Prince-de-Condé, 39100 Dole. Tél. : (84) 72.63.04.**

V04/470 — Vends CBS + adaptateur Secan couleur + 2 K7 état neuf. Valeur réelle 2 560 F, vendue 2 090 F. Vends PC 1251 1 000 F ou le tout pour 3 000 F **Franck DARIZON, 27, rue de l'Amiral Mouchez, 75013 Paris. Tél. : 580.36.35.**

V04/471 — Vends jeux « Videopac » en très bon état + K7 à des prix compétitifs. **Stéphane BONJARDINI. Tél. : (94) 24.59.52 à partir de 19 h.**

V04/472 — Vends ou échange K7 Atari · Defender, Zaxxon, Schtroumpfs, Demon-Attack, Atlantis, Starmaster, Raiders of the Lostark, Cosmik-ark, Space Invaders, Yars'Revenge. **Christophe CAUTRU, 25, rue Hoche, 56000 Vannes. Tél. : (97) 47.22.86.**

V04/473 — Super affaire : Vends console CBS Coleco neuve (janvier 1984) + K7 Donkey-Kong 1 690 F + K7 Zaxxon 340 F + Cosmic Avenger et Venture à 290 F. Le tout 2 500 F Urgent. **Bruno BIRON, 16, rue de Dijon, 94140 Alfortbville. Tél. : 375.48.54.**

V04/474 — Urgent ! Vends ordinateur de jeux Vectrex + 4 K7 Scramble, Hyperchase, Cosmic Chasm, Flipper, Pinball. Le tout 2 000 F (valeur réelle 2 800 F). **Tél. : 489.16.24 après 17 h.**

V04/475 — Vends Videopac Jet 25 + 26 K7 nos 1, 2, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 29, 31, 33, 42, Frogger, Popeye, Super Cobra (Parker) 2 500 F. **Jean-Michel BERANGER, 105, rue Manin, 75019 Paris. Tél. : 200.71.34.**

V04/476 — Vends Colecovision sous garantie (1/84) + 4 K7 dont Turbo, Schtroumpfs à prix raisonnable : 2 400 F. N'hésitez pas à tél. après 18 h. Réponse assurée. **Jean-Claude WICHMANN, 5/31, rue du Docteur-Schweitzer, 59880 St-Saulve. Tél. : (27) 29.29.59.**

V04/477 — Atarien vends logiciels originaux pour Atari tous modèles (liste sur demande). **E. BASSO, rue Jean-Friot 114, B. 6180 Courcelles.**

V04/478 — Urgent vends micro-ordinateur TRS-80 Model III (nov. 83), 32 K7 + Drive 0 + livres. Le tout 10 000 F. **Yann-Ber PONT, 4, rue de Savoie, 29000 Quimper. Tél. : (98) 52.94.30 (heures repas).**

V04/479 — Vends jeu vidéo Philips C52 + 6 K7 (nos 11, 22, 33, 34, 38, 39). Le tout en très bon état 1 500 F. **André REGIS, 6, impasse des Aubépines, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : (29) 79.38.83.**

V04/480 — Vends VCS Atari (jan. 83) + 12 K7 : Centipede, Donkey Kong, Pac Man, Demon Attack, etc. Prix 2 200 F. **Tél. : (1) 971.08.41 (à partir de 17 h).**

V04/481 — Vends K7 CBS : Cosmic Avenger 280 F + Zaxxon 300 F (achetées déc. 83) + jeu double écran JI 21 Green House 150 F (+ boîte d'emballage). **Frédéric FACON, 7, chemin Albert-Camus, 69180 Vaulx-en-Velin. Tél. : (7) 880.41.93.**

V04/482 — Vends K7 Parker Spiderman + Reactor 1 500 FB les 2 ou 1 000 FB pièce ou échange contre Vanguard, Pitpallis, Eaquest, Popeye, Q* Bert, Galaxian, Heros. **Frédéric VANDECASSERIE, 12, av. Lobau, 1338 Lasne, Belgique. Tél. : 0/2 633.39.86.**

V04/483 — Vends TV ITT Oceanic 67 cm Secam (Fr.) avec jeux vidéo incorporés (manettes à réparer). Prix 3 990 F. **ELSICIA, 91, avenue Félix-Faure, 75015 Paris.**

V04/484 — Vends importante instal. CB en 1 lot Pacific 3 + JW 232 + Alim. 7 amp. + TM 1 000 + Paris-Dakar + nomb. acce. état neuf et révisé. Prix 4 300 F. **Didier GAUDFRIN. Tél. : 374.12.05, poste 42-95 (heures bureaux).**

V04/485 — Incroyable ! Vends 19 K7 Atari 200 F pièce : Dig Dug, Moon Patrol, Phoenix, Kangoroo, etc., ou le lot à 50 % du prix réel. Urgent ! Prix uniques. **Gyno CHOU, 3, pl. des Aubépines, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (6) 007.91.56.**

V04/486 — Vends console Mattel avril 83. Valeur 1 890 F, vendu avec 11 K7 (Burger Time, Soccer, Roulette, Tennis, Bowling, Donkey Kong, etc.), valeur totale 4 800 F, vendu 2 500 F. Etat neuf, urgent cause chômage. **Gérard DUYOUTIER, 46, av. Charles-de-Gaulle 78650 Beynes. Tél. : 489.39.06.**

V04/487 — Vends Donkey Kong, Planète Interdite, Maison Hantée et Rubick Cube pour 350 F ou au détail pour 145 F

(DK), 120 F (PI), 75 F (MH) et 30 F (RC). **Frédéric GILBERT, 19 bis, rue du Chêne, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : 068.26.16 après 17 h 30 ou de 12 h 20 à 13 h 30.**

V04/488 — Vends console Mattel + 7 K7 Space Armada, Star Strike, Frog Bog, Lock'n Chase, tron 2, Skiing et Auto Racing, en très bon état, pour 2000 F **Laurent LION, 117, avenue des Bains, 59140 Dunkerque. Tél. : (28) 66.00.57.**

V04/489 — Vends 1 tennis électronique 350 F, Master Mind de voyage électronique 300. **Thierry MAIRE, 5, rue Abbé Nicolay, 57700 Hayange. Tél. : (8) 285.05.34 après 18 h et sauf le week-end.**

V04/490 — Vends Vectrex (état neuf) + 3 K7 : Scramble, Starhawk, Cosmic Chash. Garantie jusqu'au 19/12/84. valeur réelle 2 600 F, vendu 1 800 F. **Patrick GIRARD, 15, allée des Tertres, 35300 Fougères. Tél. : (99) 99.16.43.**

V04/491 — Vends console Intellivision Mattel + 5 K7 1 800 F. Vends jeux cristaux liquides Microvision + 6 K7 800 F. **Gilles PRUNIER, 26, rue André-Tessier, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 876.81.07.**

V04/492 — Vends console Mattel 2 500 F, très bon état + 9 K7 (Dracula, Q* Bert, Space Armada, Space Battle, Tennis, Base-Ball, etc.) ou échange contre console Colecovision + 4 K7 minimum. **Claude GAUDENZI, 22, HLM Ste-Claire, 54880 Thil. Tél. : (8) 289.27.24.**

V04/493 — Vends PC-1212 + CE 122 + manuels + 2 livres de programmes + malette + K7 programmes jeux. Tout neuf, de décembre 83, encore sous garantie, acheté 1 500 F, vendu 1 200 F. Réponse à toute proposition assurée. Affaire à saisir. **Guy POYATIER, 35 A, bd des Recollets, 31400 Toulouse. Tél. : (61) 52.99.19.**

V04/494 — Vends console Vidéopac C 52 + 4 K7 (38 Glouton, Vorace, 14 Duel, 18 Guerre Laser, 11 Cosmic Conflit) 1 168 F, toute neuve achetée en janvier 84. **YANN, Collège du Marais, 60290 Cauffry. Tél. : (4) 73.53.95.**

V04/495 — Vends jeux électronique Game et Time Maryland, neuf avec aile ou échange contre une K7 Atari 2 600 Centipède ou Phoenix. Urgent. **Pascal BOUJON, 97, rue Henri-Barbusse, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : 270.04.06.**

V04/496 — Vends VCS Atari 700 F, K7 Enduro 200 F, Starmaster 200 F, Pitfall 200 F, Action Force 200 F, Donkey 200 F, Galaxian 200 F, Demon Attack 200 F, Berzerk, Aster, Dodg 100 F. **Francis FILLINGER, 6, av. Niepce, 93220 Gagny. Tél. : 008.60.42.**

V04/498 — Vends (250 F l'unité) ou échange K7 Schtroumpf et Venture CBS pour colecovision contre Zaxxon, Cosmic Avenger ou Space Pamic. **Anne BOUDON. Tél. : (73) 89.41.63.**

V04/499 — Vends jeu Microvision + K7 : Flipper Shooting, Puissance 4, Cassebriques 450 F + jeu vidéo N/B SEB UHF 100 F (6 jeux). **Bruno SIMON, 5, résidence Le Château, 38540 Heyrieux. Tél. : (7) 840.55.88.**

V04/500 — Vends Vectrex + 4 K7 + 1 K7 incorporée, bon état, prix 1 500 F Vends petit jeux comme Marios Bross 100 F et cherche programme pour ordinateur. **Daniel LOZACHMEUR, 117, avenue Corot St-Juts, 13013 Marseille. Tél. : (91) 61.21.59.**

V04/502 — Vends Videopac C52 Philips + 11 K7 (dont Pac Man, Course Auto, Ordinateur, Les satellites attaquent, Ski). Valeur 4 000 F, vendu 1 500 F. Pour plus de renseignements prendre contact avec **Sébastien PHILIPPE. Tél. : (54) 37.53.46.**

V04/503 — Vends ZX 81 excellent état + 16 K7 Sinclair + 16 K Memotech = 32 K7 + inv. video 5 K7 Othello, Trader, Simulateur de vol Cobalt, Biorythme SS6 + 3 livres : Pilotez votre ZX, La conduite de ZX, Langage machine sur ZX, le tout 1 200 F. **PAILLET, 15, av. de Corzent, 74200 Thonon. Tél. : (50) 71.58.60.**

V04/504 — Stop affaire ! Vends VCS Atari 2600 S (1.83) + manettes + alim. + modes d'emploi + emb. : sacrifié 799 F + 6 K7 : Pac Man (198 F), Tennis (199 F), Asteroïd (199 F), Basket (149 F), Circus (149 F), Combat (89 F). Le tout : VCS + 6 K7 sacrifiés 1 599 F au lieu de 3 400 F Etat neuf **Tél. : 506.39.80 (Paris).**

V04/505 — Vends videopac Philips + 29 K7, prix 3 000 F (urgent) **Yannick ALISON, 33, rue de Venise, 54500 Vandoeuvre. Tél. : (8) 356.60.29.**

V04/506 — Vends ZX 81 + système de chargement cassette 100 % fiable + logiciels + livres. Le tout 700 F. **Gérald SABOT, 3, rue Liegard, 57100 Thionville. Tél. : (8) 234.37.74.**

V04/507 — Vends VCS Atari 900 F, très bon état + K7 : Stampède 200 F, Space Indvaders 200 F, Battlezone 200 F, Pôle Position 250 F, Chopper Commande 200 F, Les Aventuriers de l'arche perdue 250 F ou le tout pour 1 830 f **Yann LAMX-ROUSSEAU, 9, rue de la République, 57360 Amneville. Tél. : (8) 771.11.73 (après 19 h).**

V04/508 — Vends pour 1 500 F un jeu Mattel + 5 K7 (excellent état) et pour 150 F une K7 Vectrex : Starhawk. **Jean-Philippe CHAMARD, La Montagne, 21200 Beaune. Tél. : (80) 22.32.95.**

V04/509 — Vends console Videopac + G 7400 très bon état sous garantie janvier 1984 avec 2 K7 n° 9 et Terrahawks, prix 1 500 F. **Bruno SCARIOT, 1, rue du Cdt Bouchet, bat. A, appt 01, 78520 Limay.**

V04/510 — Vends K7 pour VCS 2600 Schtroumpfs (CBS) 230 F, Combat 70 F, Joust 230 F. Cherche club CBS dans la région de Maubeuge (préfère main à main). **Christophe FOURNIER, 108 ter, rue Guillain, 59330 Hautmont. Tél. : 64.05.04.**

V04/511 — Vends VCS Atari 2600 complet et sous garantie + Space Invaders 900 F, K7 Pitfall 225 F et Mrs Pac Man 225 F ou le tout 1 300 F. **Emmanuel MARTIN, La Jarthe, St-Germain-et-Mons, 24520 Mouleydier. Tél. : (53) 23.35.27.**

V04/512 — Vends ZX 81 + mémoire 16 Ko + nombreux programmes 700 F et vends aussi jeu Videopac avec 9 K7 nos 1, 4, 18, 20, 22, 34, 41, 43, 14 1 400 F **Hubert NIERENGARTEN, 22, rue Trumelet Faber, 57230 Bitche. Tél. : (8) 796.06.85.**

V04/513 — Affaire ! Vends console Mattel + 5 K7 dont Donkey Kong et Donjons et Dragons, le tout en parfait état, pour 1 800 F, garantie jusqu'en dec. 84. **Bruno SUBTIL, 80, avenue F. Lefebvre, 78300 Poissy. Tél. : (3) 965.44.92.**

V04/514 — Vends console Mattel décembre 82 + 12 K7 4 000 F (prix réel 5 100 F). Réf. K7 : 1113, 3759, 1817, 1683, 3410 (D & D), 1814, 2612, 3760, 5136, 5161, 1123 + Dracula. **Tél. : (93) 30.16.54. Environ de Monaco si possible (après 18 h).**

V04/515 — Affaire si vous n'avez pas de prise peritel sur votre TV, vends adaptateur CBS pour console ou ordinateurs servis un mois, sous garantie. **Jean-Christophe TOUSSAINT, 91, rue de la République, 25300 Pontarlier. Tél. : (81) 39.60.75.**

V04/516 — Vends 1 K7 Imagic Swords Serpents 150 F + 2 mini jeux Elec. Singe et le Jongleur 100 F, Evasion 100 F. **Alexandre CLAUDIN. Tél. : (1) 741.14.45.**

V04/517 — Urgent vends Atari VCS + K7 n° 14, le tout 3 500 F Vends aussi K7 au détail. Faire offre à . **Denis DEGIOANNI, 1999, route de Saint-Jeannet, 06140 Vence. Tél. : (93) 24.24.68.**

V04/518 — Pour Oric 1 vends K7 parfait état : Gastronon, Orion, Minos, Protector Le tout 220 F (valeur · 350 F). **Hervé BESNARD, 5, rue du Cèdre, 91400 Orsay. Tél. : 928.56.27.**

V04/519 — Vends ordinateur familial Texas-Instrument + magnétophone + cordon + manettes de jeux + 4 K7 de jeux (Parsel, Star Strek, Tunnel of the Doom, Rabbit Trail) au prix de 2 700 F. A saisir **Lionel ZANIN, 114, rue des Cerisiers, 54310 Honecourt. Tél. : (8) 222.31.93.**

V04/520 — Vends CBS Electronics avec 11 K7, prix 3 500 F Vends Victor Lambda 16 K avec 5 K7, prix 2 500 F. **Thierry BARRENAS, 3 bis, rue Léonard-Mafrand, 92320 Châtillon. Tél. : 656.57.46.**

V04/521 — Vends Interface manettes de jeu pour ZX 81 + manettes de jeu au prix incroyable de 300 F. **Robert BALLY, Le Chemin du Bouzol, 03800 Gannat. Tél. : (70) 90.21.45 après 18 h.**

V04/522 — Affaire ! Vends console Philips N 60 écran incorporé + K7 nos 1 à 5, 8 à 12, 14, 16 à 18, 20/22, 28 à 31, 34 à 36, 39/42. Etat neuf, le tout 2 550 F. **Gilbert GUERRE, 30, Grande-Rue Limonest, 69760 Lyon. Tél. : (7) 835.13.40 après 19 h.**

V04/523 — Vends jeu électronique Zaxxon jeu tridimensionnel + 1 écran 4 tableaux bon état, prix d'achat 349 F, vendu 180 F et vends Flipper 70 F. **Sam ALLEBE, 231, avenue Gabriel-Péri, 91720 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 015.19.00 après 19 h.**

V04/524 — Affaire : vends Vidéopac 720 + 4 K7 (Pac-Man, Super Pac-Man, Satellite, Duel) Noël 83. L'heureux acheteur aura en cadeau un jeu Gamewatch. Prix 1 100 F. **David PREVOST, 34, rue de l'Espérance, 75013 Paris. Tél. : 589.42.45.**

V04/525 — Vends console Mattel + 15 K7, 3 000 F. Vends ordinateur Atari 400 + K7 basic, 2 000 F. Vends aussi K7 pour Atari 400 entre 150 et 250 F. **Tom DAYAN, 3, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : 874.28.27.**

V04/526 — Vends VCS Atari très bon état janvier 84 + K7 Space Invaders, 1 100 F. **Frédéric TRICOT, 19, rue Salengro, 59970 Fresnes/Escaut. Tél. : (27) 26.10.54 après 19 h 30.**

V04/527 — Vends VCS Atari très bon état + K7 Combat 850 F + K7 Pac-Man 180 F, Space Invaders 180 F, Swordquest 250 F ou bien le tout 1 350 F. **Hans KIEFER, 3, rue Raoul-Dedicourt, 60160 Montataire. Tél. : 425.58.74.**

V04/528 — Possesseur Oric 1 48K vends ou échange programmes. **Rémy PIALAT, « L'Iverserie », 37360 Neuvillé-Pont-Pierre. Tél. : (47) 24.32.16.**

V04/529 — Stop affaire : vends ordinateur de jeu C52 Vidéopac (garanti jusqu'à septembre 84) + 3 K7 (34, 38, 42). Le tout 2 000 F ou moins la K7 42 1 600 F. Urgent. **Franck GEORGET, 11 bis, avenue J.-C.-Perier, 10400 Nogent-sur-Seine (Aube). Tél. : (25) 25.83.17.**

V04/530 — Vends K7 Popeye (Parker) 350 F et Venture 300 F Peu servi. Les 2 K7 pour la console Colecovision. Urgent. **Marc LAI, 14, boulevard de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 200.48.42.**

V04/531 — Vends console Mattel + 13 K7 dont Intellivoice (Space Spartans, Zaxxon, Donjons et Dragons, etc.). Le tout 3 000 F (valeur réelle · 5 700 F) **Olivier MOGLIA, La Hunière Sonchamp, 78120 Rambouillet. Tél. : 484.42.00.**

V04/532 — Vends Atari CX 2600S (console + 2 paires de manettes + transfo) décembre 82 + 5 K7 (Galaxian, Pac Man, Combat, Space War, Slot Racers), le tout 1 400 F à débattre (au lieu de 2 300 F neuf). Faire vos offres à : **Christophe VANDENKOORNHUYSE, 24, rue de l'Argonne, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : (20) 95.35.72.**

V04/533 — Vends Vidéopac Philips C52 et 8 K7 nos 9, 24, 29, 34, 37, 38, 39, 43. Le tout très bon état. Prix : 1 050 F + frais d'envoi. **Frédéric BUCHHOLZER, 93, boulevard d'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : 528.82.20.**

V04/534 — Vends VCS Atari + 11 K7 dont Q* Bert, Peles Soccer, Frogger, Yars Revenge, Defender, Demon Attack. Un seul joystick. Le tout 2 000 F **Gérard GOT, Le Roy René, Bât. A3, boulevard Albert-Ier, 06130 Grasse. Tél. : (93) 36.74.05.**

V04/535 — Vends Atari 2600 avec 8 K7 : Hero, Decathlon, River Raid, Pole Position, Pele's Soccer, Jungle Hunt, Robot Tank, Space Invaders. Valeur 3 500 F environ, laissé à 2 900 F. **Jean-Luc MONTROBERT, 5, rue de l'Angelus, 42100 Saint-Etienne. Tél. : (77) 32.92.02.**

V04/536 — Vends 5 jeux électroniques Spit Seconde 8 jeux 250 F, Duel 150 F, Space Invader 100 F, Pac Man 130 F, Course de voiture 120 F. **Christophe GOULLON, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Thorigny. Tél. : 430.01.56.**

V04/537 — Urgent vends console Mattel mars 83 + 11 K7 dont Q* Bert, Pitfall, Safe Cracker, Donjons et Dragons. Acheté 5 100 F, vendu 3 000 F. Offre jeu Sector. **Stéphane SOREL, 52, boulevard Montaigne, 95200 Sarcelles. Tél. : 994.28.95.**

V04/538 — Vends module extension informatique Mattel + 1 K7 sous garantie décembre 83, 1 100 F. **Stéphane DELBECQUE, 82/12, avenue Kennedy, 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 37.42.66.**

V04/539 — Affaire ! Vends K7 Atari : Frogger 200 F, Stars Raiders + manette 300 F, Pac Man 200 F, Gorf (Coleco) 200 F, Donkey-Kong (Coleco) 200 F, Warlords 200 F. **Jean-Claude GUERRIER, 28211 Roscoff, si possible départements Bretagne. Tél. : (94) 61.20.46.**

V04/540 — Vends K7 Vidéopac n° 43 70 F, n° 4 50 F, n° 34 50 F. Bon état. Offre exceptionnelle sachant que le tout vaut 400 F. **Frédéric GUILLON DE PRINCE, 36, boulevard Henri-Orion, 44000 Nantes. Tél. : 29.13.71.**

V04/541 — Vends console Mattel Intellivision + 5 K7 (Microsurgeon, Foot, Golf, Donjons et Dragons, Night Stalker). Prix neuf 2 900 F, cédé à 1 800 F. Bon état. **Fabien PALFER-SOLLIER, 91230 Montgeron. Tél. : (6) 903.19.63.**

V04/542 — Vends CBS Coleco + K7 Zaxxon + module turbo + Donkey-Kong (valeur : 3 000 F) vendu 2 200 F ! (neuf, sous garantie 6 mois), ou vendu séparément. **Christian MARTIN, Les Oliviers, Entrée, 6, boulevard Comté-de-Falcon, 06100 Nice. Tél. : (93) 051.83.90.**

V04/543 — Vends Oric 1 48K TBE + 80 K7 (jeux utilitaires) dont 20 K7 très récentes : 2 500 F (à débattre). **Eric BALLOT, 30, rue Trachel, 06000 Nice. Tél. : (93) 87.68.61.**

V04/544 — Vends Vidéopac C52 600 F + C7010 800 F + K7 nos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35 : 95 F + nos 9, 38, 39 : 150 F + nos 31, 41 : 200 F. Ou échange le tout contre 9 K7 CBS. **Patrice COUPIN, 11, boulevard des Provinces, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon.**

V04/545 — Vends Intélvoice + B17 Bomber + Pitfall + Atlantis + Demon Attack neuf. Vendu 1 500 F. **André GORDEAUX, 20, chemin de la Costière, 06000 Nice. Tél. : (93) 44.19.16.**

V04/546 — Vends télé BO 56 cm Telc-modèle 7700 année 83 16 CAN.AMP. 15 watts. Garantie 1 an pièces et main-d'œuvre 3 ans. Tube assuré vol-incendie. Valeur 7 000 F, cédé 5 500 F. **André GORDEAUX, 20, chemin de la Costière, 06000 Nice. Tél. : (93) 44.19.16.**

V04/547 — Vends Vidéopac Radiola Jet 25 + 10 K7, prix 1 600 F. **Pascal BOIDE, 3, rue Lavoisier, 91350 Grigny. Tél. : 906.23.42 après 18 h.**

V04/548 — Vends jeux cristaux liquides de poche T.B.E. avec piles, boîtes et instructions · Donkey-Kong II double écran 170 F + Fire 120 F. Ecrire à : **Patrick JULLIEN, 3, rue Garcia-Lorca, 13320 Bouc-Bel-Air.**

V04/549 — Vends console Intellivision + 7 K7 : Lock'n Chase, Tron, Deadly Discs, Misht Stlaker, Zaxxon, Space Armada, Auto Raling, Star Strike. Vendu 2 900 F environ. **Tél. : (90) 22.44.64 après 17 h.**

V04/550 — Vends de nombreuses et succulentes K7 pour Mattel. Echange ces K7 contre Super-Cobra, Mission X, Jame Bond 007, White Water, Nova Blast. **Franz BACQUE, Nohic, 82370 Labastide-Saint-Pierre. Tél. : (61) 47.54.25.**

V04/551 — Vends VIC 20 + magnéto + adapt N/B + ext 3 Kram + manuels. Très bon état décembre 82, 2 000 F. **Arnaud DASSIER, 234, rue du Faubourg-Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : 563.47.59.**

V04/552 — Vends Lynx 96KO + 3 K7 jeux sous garantie, 4 300 F à débattre. CBS Coleco + 2 K7 sous garantie, 2 200 F à débattre. **Christophe DAUDET, 43, rue J.-B.-Blanc, 87100 Limoges. Tél. : (55) 33.39.59.**

V04/553 — Vends adaptateur Péritel + cordon pour ZX Spectrum (neuf). Valeur 370 F, vendu 250 F **Alain CLABAUT, 2 square Copernic, 78150 Le Chesnay. Tél. : (3) 955.02.44.**

V04/554 — Vends console Mattel + extension clavier alphanumérique (2 koram) + 8 K7 : Pitfall, Microsurgeon, Horseracing, Poker, Tennis, Night Stalker, Triple Action, Scoobydoos, Master Basic. Le tout 4 000 F, valeur réelle 5 820 F. **Denis FABRIS, 01820 Villebois. Tél. : (74) 36.64.88.**

V04/555 — Si vous m'achetez mon Vidéopac C52 + 4 K7 (14, 16, 18, 38) 800 F je vous offre 1 jeu à cristaux liquides Détective d'une valeur de 500 F **Christophe MARLOT, 222, avenue Jean-Jaurès, 51100 Reims. Tél. : (26) 89.10.46.**

V04/556 — Vends accessoires pour Apple II ou compatibles. Prix abordables. **M. PRY, 122, rue Gratry, 1040 Bruxelles, Belgique.**

V04/557 — Vends console Colecovision avec cartouche de jeu Donkey-Kong, Carnival, Cosmic Avenger, Turbo. **Christophe PEREZ, Le Bésignoles, route des Mines, 07000 Privas. Tél. : 64.01.56.**

V04/558 — Vends urgent Atari V2600 console T.B. état 600 F tout compris + nombreuses K7 (les meilleures) T.B. prix. **Jérôme ANGEY, 70, rue de l'Abbé-Groult, 75015 Paris. Tél. : 532.94.44.**

V04/559 — Vends VCS Atari + Combat + Defender + Space Invaders + Pole Position + 4 manettes, le tout 1 600 F. S'adresser à **PATRICK. Tél. : (61) 91.56.24 (si possible dans la région toulousaine pour les offres). Téléphoner après 17 h 30.**

V04/560 — Vends pour Coleco module de pilotage avec cartouche Turbo 450 F, cartouche Gorf 200 F **Philippe ROULLET, A3 Résidence Bonamour, 07700 Bourg-Saint-Andeol. Tél. : (75) 54.73.56.**

V04/561 — Si vous m'achetez mes 19 K7 Philips C52 (nos 1, 2, 5, 6, 18, 22, 23, 25, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 47, 52 S A) à 100 F l'une, je vous donne la console avec. **Olivier HERPE, 35, avenue Jean-Kiffer, 94420 Le-Plessis-Trévise. Tél. : 594.23.83.**

V04/562 — Vends pour Atari 2600 Miner 2049 de Tigervision. Prix 230 F. **Jean-Marc BOUCHER, Bât. J1, Fontanilles, 48000 Mende. Tél. : (66) 65.31.91.**

V04/563 — Vends console CBS Coleco avec 2 K7 : Zaxxon, Mouse Trap, le tout 2 000 F. **Stéphane SANOUSSI, 3, rue Noël-Ballay, 75020 Paris. Tél. : 373.29.70.**

V04/564 — Vends Atari très bon état + 7 K7 : Pac Man, Asteroïds, Basket-Ball, Night-Driver, Combat, Warlords, Laser Blast pour 1 500 F. **Rémi PARISY, 9, rue de la Bergerie, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.87.26.**

V04/565 — Vends Mattel Intellivision Noël 83 + 11 K7 (Advanced Dungeons and Dragons, Mission X, Vectron, Boxing) 2 000 F S'adresser à **Claude COURT. Tél. : 414.76.38, après 19 h.**

V04/566 — Vends module n° 2 turbo pour CBS Colecovision 600 F **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : 339.96.73 après 17 h.**

V04/567 — Vends console CBS neuve, deux mois, très bon état avec K7 : Looping, Zaxxon, Donkey-Kong, valeur 2 700 F, vendu 2 000 F, un peu plus que le prix de la console. **Thierry CRAPART, 78, avenue de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.19.11.**

V04/568 — Vends Donkey-Kong 1 120 F et Mickey et Donald 120 F et Octopus 100 F + Le Cheval de Troie 100 F Le tout pour 400 F et échange le tout contre 2 K7 CBS. **Nicolas SACANVILLE, 5, rue du Corbillon, 93200 Saint-Denis. Tél. : 243.98.39.**

V04/569 — Vends pour possesseur télévision multistandard : VIC 20 couleurs et K7 de programmes 1 000 F. **Emmanuel PAUTHIER, CES, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : (4) 449.01.71 après 19 h.**

V04/570 — Vends console Atari + 13 K7 : Vanguard, Centipede, Pitfall, Volley, Star Master, Planet Patrol, Fire Fighter, Shark Attack, etc. Le tout 2 800 F. **Patrick PLEAU, 12, allée des Vanneaux, 45650 Saint-Jean-le-Blanc. Tél. : (38) 66.23.22.**

V04/571 — Vends console Mattel + 11 K7 (Echec, Atlantis, Tennis, Donjon et Dragon, etc.) + clavier alphanumérique. Valeur totale 5 000 F, vendu 2 000 F. **Dan BOUTBOUL, 97, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 805.82.78.**

V04/572 — Vends VCS Atari + 3 paires manettes + 9 K7 :



2 000 F + RC Robbe Terra 4 voies + 3 Servos + avion amateur prêt à voler + OS15 : 1 000 F. Echange nbrx prgms CBM 64. **Benoît SCHEER, 6, rue Virgile, 67200 Strasbourg. Tél. : (88) 30.46.43.**

V04/573 — Vends K7 Philips C52 nos 4, 10, 11, 16, 18, 20, 21, 36, 80 F pièce ou 600 F le tout. **Jean-Philippe BOULANGER. Tél. : 364.64.66.**

V04/574 — Vends VCS Atari avec boîte et mode d'emploi avec 10 K7 (Vidéo Checkers, Space Invaders, Breakout, Combat, Defender, Warlords, Pele Soccer, Plaque Attack, The Empire Strikes Back, Amidar). K7 en bon état et avec boîtes et notices. Vends le tout pour 2 000 F au lieu de 3 000 F. **Franck LACHASSE, 73, allée du Chevalier de la Barre, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 848.37.68.**

V04/575 — Offre exceptionnelle, vends Vectrex acheté 1 890 F, vendu 900 F. C'est donné ! Ecrire à **Fabien PAOLI, 8 bis, avenue Alphand, 94160 Saint-Mandé. Donnez votre numéro de téléphone en vue confirmation.**

V04/576 — Vends Adivision Home Arcade Très bon état avec 10 K7 encore sous garantie 2 500 F avec les meilleurs titres Sunp Bug-Hobo-Route 16.. **Gilles HOUPIN, 3, rue des Frères-Lacretelle, 57070 Metz. Tél. : (8) 775.03.69.**

V04/577 — Vends C.B.S. Colecovision novembre 83 + 5 K7 (sous garantie). Prix 2 000 F. **NOZIERE, 10, rue de l'Ing.-R.-Keller, 75015 Paris. Tél. : 575.59.46.**

V04/578 — Vends Vectrex garantie 8 mois état neuf 1 200 F (au lieu de 1 650 F + K7 Cosmic Chasm 200 F, valeur : 260 F. **Marc DEMYTTENAERE, 33, côte Rouge, 27170 Beaumont-le-Roger. Tél. : (32) 45.45.73.**

V04/579 — Vends console Mattel, décembre 82 + Intellivoice janvier 84 + extension informatique décembre 83 + 16 K7 récentes le tout 5 000 F. **Victor DIDIER, 8, avenue Lamartine, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 871.13.73.**

V04/580 — Vends console Vectrex + 9 K7 (valeur 4 000 F). Laisse à 3 000 F, ou console « 200 F, K7 Scramble 230 F, Hypechase 220 F, Armor Attack 200 F, Starhawk 200 F, Cosmicchasm 200 F, Star Ship 190 F, Foot 270 F, Flipper 270 F, Berzerk 160 F **Plsicchio DIDIER, 4, rue Garibaldi, 38600 Fontaine. Tél. : (76) 26.20.68.**

V04/581 — Vends ZX 81 (9.1983) + ext. 16 K + Carte Son + génér. de caractères + livres + 11 K7. Le tout 1 600 F ou au détail. Echange Programme Spectrum. **Gilles RABINOVITCH, 3, rue de l'Etrier, 78120 Rambouillet. Tél. : 041.16.46.**

V04/582 — Vends nombreuses K7 pour C.B.S et Mattel. Vends également jeux électroniques. Prix K7 de 100 F à 400 F. Prix jeux de 100 F à 300 F. **Dominique SOUPE, 28, avenue de Chanzy, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (1) 885.48.87. Après 18 heures.**

V04/583 — Vends ordinateur Oric 1 complet + 1 poignée de jeux + avec interface + une quarantaine de logiciels + livres d'initiation et de jeux. Prix 3 000 F, valeur neuve 5 400 F. **Dominique SOUPE, 28, avenue de Chanzy, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : 885.46.87. Après 18 heures.**

V04/584 — Vends cause achat ordinateur, console Colecovision + K7 Zaxxon, Schtroumpfs, Donkey Kong, garantie déc. 84, prix 1 600 F. Comme neuve ! . **Tél. : (1) 772.46.62.**

V04/585 — Vends C.B.S Coleco acheté le 3.02.84 avec les K7 (Donkey Kong, Turbo, Schtroumfs) 2 000 F. **Frédéric DUBOURG, 10, résidence Michelet-de-Lattre, 13009 Marseille. Tél. : (91) 41.26.84.**

V04/586 — Vends 11 K7 nos 1, 5, 9, 10, 20, 24, 33, 35, 37, 44, à 180 F chacune et no 31, 220 F ou échange contre ZX 81 + manette + logiciel minimum 4. Faire offre + ZX 81 + manette etc ayant une valeur de 1 400 F pour échange. **Stéphane AGRICOL. Tél. : (90) 85.21.51.**

V04/587 — Cherche acheteurs de cartouches Philips nos 4, 22, 27, 34, 38, (très bon état) les vendrais 60 F pièce et 110 F pour la 38, (Moitié prix) vendrais le lot 300 F. **Marc FISCHER, 3, rue du Moulin, 67370 Stutzheim. Tél. : (88) 69.66.58. de préférence après 19 heures.**

V04/588 — Vends K7 Atari Star Raiders + Vidéo Touch Pad 250 F + Breakout 170 F + Haunted House 170 F ou les 3, 550 F. **Patrick HUYNH, 20, résidence des Basses-Garennes, 91120 Palaiseau. Tél. : 011.91.96. Après 18 heures pas le jeudi.**

V04/589 — Vends console Mattel + 13 K7 3 200 F le tout, ou au détail 150 F la K7, Pitfall, Mission MX, Donkey Kong, Boxe, Tennis, Golf, Foot-Ball, Utopia, etc... **Yves JEANNOT, 21, allée Descartes, 91400 Orsay. Tél. : 010.23.96.**

V04/590 — Vends ou échange Mattel avec River Raid + Pitfall + Beauty and the Beast + Lady Bug + Poke + Star Strike, contre CBS avec Zaxxon ou vends 180 F. **Sylvain BRUGUIER, 12, clos Monplaisir, 84140 Montfavet. Tél. : (90) 32.33.00. Après 20 heures.**

V04/591 — Vends Vectrex (83) + 6 K7 : Star Ship, Cosmic Caash, Rip-Off, Armor Attack, Hyperchase, Star Hawk le tout en bon état et pour : 2 500 F, valeur 3 500 F. **Stéphane CONTET, 132, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 603.09.13. Après 19 heures.**

V04/592 — Vends K7 pour V.C.S Atari Enduro 200 F, Space Invaders 100 F, Pac-Man 150 F, Yars Revenge 150 F. Vends aussi Atari 2 600 F + Enduro + Space Invaders pour 1 200 F. **Eric TARRIN, 24, boulevard de Douaumond, 75017 Paris. Tél. : 739.69.52.**

V04/593 — Vends C.B.S. Coleco état neuf sous garantie + Turbo + 6 K7 (Zaxxon, Q-Bert, Venture, Looping...) + Adaptateur U.H.F. pour T.V. sans Peritel. Prix : 3 250 F. **Christophe LAVERNE, 124, rue Anatole France, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 758.62.78.**

V04/594 — Urgent ! Vends K7 pour V.C.S Atari, Basic Programming (avec commandes à clavier) 120 F, night Driver 120 F, Hangman 100 F, Space Invaders 150 F avec notice et pas toutes avec boîtes. **Dan COHEN, 42, domaine de Montuoisin, 91400 Gometz-la-Ville Orsay. Tél. : 012.21.91. Après 17 heures.**

V04/595 — Vends Intellivision, état neuf (sous garantie) + 2 K7 Boxe et Mission X 1 200 F. A part vends jeux pour T.V.(Foot, Tennis, Mur) 100 F + jeu Nitendo Donkey Kong Jr 100 F. **Stéphane GUTIERREZ, 2, villa des Tilleuls, 95500 Gonesse.**

V04/596 — Vends jeux électronics Missile Invader 130 F et Flipper Wildfire 350 F. Appeler tous les jours sauf samedi et mercredi après 18 heures. **Olivier CAILLOL, 19, rue de Milan, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 60.14.35.**

V04/597 — Vends Videopac C52 très bon état, pour 1 600 F avec K7 (nos 4, 22, 33, 34, 18, 38, 24) + les K7 : Killer Bee, Chat et Souris, Quête des anneaux, K7 Musicale, etc... **Arnaud CHEVALIER, 83, rue Waldeck-Rousseau, 16000 Angoulême. Tél. : (45) 92.12.39.**

V04/598 — Vends Videopac C52 + K7 1 600 F ou C52 seul 780 F. **Remy PAYEN, 34, avenue de Lorraine, 87290 Limoge. Tél. : (55) 76.52.11.**

V04/599 — Vends cause double emploi une console Atari plus 8 K7, état neuf (environ 1 an). Le tout vendu 3 000 F (A débattre). **Tél. : 88.78.98. A Orléans (Après 18 heures).**

V04/000 — Vends Victor Lambda 16K + Manuel + Modulateur N/B + Peritel + K7 (Chess, Envahisseurs, Caverne des Lutins. Crédits, Basic Printer) + Programmes divers, le tout très bon état dans emballage d'origine : 3 300 F. Date d'achat Victor : 1.1984). **Ecrire à Stéphane CRISTOL, La-Durantie-de-Lanzac, 46200 Souillac.**

V04/601 — Vends Vectrex + K7 Scramble, valeur 1 200 F, vendu 1 000 F Garantie jusqu'au 12.11.1984. Très bon état. **Stéphane COLBACH, 10, avenue de Paris, 02200 Soissons. Tél. : (23) 59.66.35.**

V04/602 — Vends TI 99/4A + Manettes de jeux année 83 + livres de programmes + jeux : Munchman et Parsec + Cable d'enregistrement. Le tout . 1 500 F. **Stéphan BROCHET, 56, rue du Périgord, Villeneuve Tolosane, 31270 Lugnaux (Près de Toulouse). Tél. : 92.48.34. A 21 heures.**

V04/603 — Vends Oric 1 48 K + Peritel + Mod. N B + nombreux manuels + programmes + imprimante Oric, 4 couleurs. Valeur 6 000 F, prix 4 000 F. **Pascal GUTMAN, 9, villa Provence, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : 576.62.17.**

V04/604 — Vends C.B.S. Colecovision sous garantie, prix . 1 650 F + Donkey Kong état neuf. Vends Lady Bug, Venture, Cosmic Avenger, si possible région parisienne. **Franck Dujardin, 6, rue du Marché, 77120 Coulommiers (Seine et Marne). Tél. : 403.00.29.**

V04/605 — Vends K7 pour V.C.S Atari : Star-War, Basket-Ball, Berzerk, Sky Jinks, Pelesoccer, Q-Bert le tout 1 000 F ou 220 F la K7. **Frédéric SALGUES, 36, place Georges Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : 847.49.40.**

V04/606 — Vends jeu Radiola Jet 25 + 6 K7 nos 1, 9, 35, 36, 38, 39. Prix : 1 200 F. **B. ESCUSA, 80, rue Maurice Toutaud, 33530 Bassens. Tél. : 06.75.29. A partir de 18 heures.**

V04/607 — Vends K7 Atari 2 600, Centipede 220 F et Defender 100 F. **Jean PICHON, La Saleve, 207, rue Jean Laforre, 47000 Agen. Tél. : (53) 47.09.97.**

V04/608 — Vends programme Disk pour Atari 400, 600, 800 : Dragon Rider of Pern, Pooyan, Dead Line, Surcas + Audio : Pooyan + Cartouche Jungle Hunt 100 à 300 F. Vends Coleco (janvier 84) : 1 275 F. Etat neuf **Philipe BARDIN, 1, rue Louis Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 655.78.14.**

V04/609 — Vends Vidéopac C52 avec 9 K7 nos 11, 18, 20, 22, 24, 25, 29, 32, 34, 1 200 F **Gérard PREVOTE, 143, avenue du Général Leclerc, 95480 Pierrelaye. Tél. : 464.38.55. Heures de bureau.**

V04/610 — Vends 11 K7 V.C.S. Atari Outlaw, Night Driver, 130 F + Air Sea Battle, Adventure 150 F + Tennis, Pac Man, 200 F + Autres 220 F ou échange contre 4 K7 C.B.S. **Patrice COUTIN, 11, boulevard des Provinces, 69110 St Foy-les-Lyon.**

V04/611 — Vends Philips C52 + K7 nos 1, 2, 5, 6, 18, 22, 23, 25, 32, 34, 35, 38, 39, 44, 47, 52, S.A. Valeur 4 000 F, vendu 2 000 F ou échange contre console C.B.S. **Oliver HERPE, 35, avenue Jean Kiffer, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 594.23.83.**

V04/612 — Vends V.C.S Atari + 2 K7 Combat, Indy 900 F + Tennis, Raiders 170 F SPI, Berzerk 150 F + Oulaw, Breakout 145 F + 1 Range K7 . 80 F. **Jean-Pierre Cocq, 7, boulevard Jean-Jaurès, 45000 Orléans. Tél. : (38) 53.40.14.**

V04/613 — Vends Donkey Kong 220 F, Air Sea Battle 120 F pour V.C.S. Atari les K7 n'ont pas servi + des jouets et des illustrès à moitié de leur prix. **Richard RAPHAEL, 8, place Saint-Louis, Zup de la Madeleine, 28000 Chartres. Tél. : (37) 34.82.02.**

V04/614 — Vends 20 K7 V.C.S. Atari -50% : Mrs Pac Man, Phoenix, Vanguard, Jungle Hunt, Dig Dug, Moonpatrol, Kangaroo, Defender, Berzerk, Starmaster, etc... Track Ball : 400 F. **Alexandre LENOT, 8, impasse de la Briqueterie, 78380 Bougival. Tél. : (3)969.82.48.**

V04/615 — Vends console Mattel (excellent état) + K7 Golf = 800 F + Vends Clavier alphanumérique = 900 F (prix à débattre) + Vends K7 jeux : Foot-ball 150 F, Atlantis 200 F, Lock'n chase 200 F, Beauty and the beast : 200 F... **JEAN-PHILIPPE. 60270 Gouvieux (Oise). Tél. : 458.11.99.**

V04/616 — Vends console Mattel 800 F (Excellent état 83) + 1 K7 Golf + autres K7 Atlantis 200 F, Beauty and the Beast 200 F, Lock'n Chase, 200 F .. + clavier Mattel 900 F. **Jean-Philippe GUEDE, 14, rue de Chantilly, 60270 Gouvieux Oise. Tél. : (4)458.11.99.**

V04/617 — Vends jeu Video C.B.S. + 2 K7 pratiquement pas servies (date d'achat 15.1.84). Encore Sons Garantie. J'attends beaucoup d'appels. **Patrick MICELI, 123, traverse Parangon, Bt G, entrée C, 13008 Marseille. Tél. : (91)73.70.44.**

V04/618 — Vends ou échange, programmes de jeux sur Apple II et II. **Jérome CLERCQ, 3, rue de Palestine, 75019 Paris. Tél. : 202.71.17.**

V04/619 — Urgent ! Vends Oric 1 64 K. Sous garantie, avec manuel... et plus de 70 logiciels (jeux d'arcades utilit. .) Faire proposition. **Tél. : 402.18.36.**

V04/620 — Vends K7 pour V.C.S. Atari Combat 50 F, Astéroïds 200 F, Cosmic Ark 200 F, Night Driver 100 F, Laser Blast 100 F. **Gilles BERNARD, 9, rue Maurice Boidin, 80730 Saveuse. Tél. : (22)44.04.28. Région Amiens.**

V04/621 — Vends VCS Atari 1982 en parfait état + MS Pac Man, Space Invaders, Hanted House, video Olympic, Atari 1 000 F, K7 500 F, radio télé K7 1 500 F Possibilité détail K7, ZX 81, video pac. Urgent. **Eric COHEN, 27, rue Mercœur, 75011 Paris. Tél. : 372.84.68. Merci.**

V04/622 — Vends Atari 2600 neuf jamais déballé (gagné jeu tété 7 jours — Atari avril 1984) avec K7 Space Invaders 1 100 F. **Pierre DOAZAN, 47220 Astaffort. Tél. : (53) 67.17.55.**

V04/623 — Vends jeux Merlin 350 F + petit jeu Attaque du fort Apache, le tout avec les piles + 26 numéros de Rintintin, le tout pour 50 F ou contre 1 K7 Atari + un jeu s'adaptant sur la TV avec 6 games et la carabine tirant sur une cible 500 F. **Régis ALISON. Tél. : 645.98.97.**

V04/624 — Vends Vectrex acheté en 1983 encore sous garantie 1 600 F à débattre. **Eric KERGONAN, 2, cité A.-Vodenic, 29127 Plomobiern. Tél. : 81.57.07 après 19 h.**

V04/625 — Vends Oric 1 H 8K (5 mois) + alimentation + cordon Péritel avec alimentation + cordon magnéto + manuel + Joystick avec Interface + Logiciels Dinky-Kong, Jogger, Gastronon et Morpion + revues. Le tout en état neuf 2 500 F. **Denis HETROY, 30, rue de la 3e D.I. 80000 Amiens. Tél. : (22) 47.38.57.**

V04/626 — Vends Oric 1 48K + alimentation + cordons + 3 K7 + n ouveaux jeux d'ordinateur en Basic très peu servi. Emballage d'origine. Prix : 1 800 F **Frédéric CHEVALLIER, 4, rue Changarnier 75012 Paris. Tél. : 628.69.09.**

V04/627 — Vends ordinateur Alice + 1 K7 comprenant 3 jeux ou K7 seulement 80 F, ordinateur seul 1 000 F. Le lot 1 010 F **Laurent AGGOUN, 16, rue Sainte-Colombe, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (1) 687.10.81.**

V04/628 — Vends VCS Atari 700 F + 7 K7 . Night Driver, video Olympics, Combat 100 F, Raiders, Moon Patrol, Star Wars 200 F ou le tout 1 100 F. **Bel RONAN, 6, allée de la Feuillée, 94440 Villecresnes. Tél. : (1) 569.33.92.**

V04/629 — Vends jeux Mattel avec 5 K7 + ordinateur Texas Instruments avec 1 K7. Le tout acheté neuf 6 800 F, vendu 5 500 F. Possibilité de vendre séparément. **Christopher ABATI, 15, rue de l'Oise, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 001.03.21.**

V04/630 — Vends Atari 2600, très bon état, novembre 1983 + K7 Space Invaders, The Empire Strikes Back, Q* Bert, Phoenix, Moon-Patrol, Sky-Skippe. Valeur neuf : 3 600 F. Possibilité de vente à la pièce. Vends de préférence dans la région parisienne, prix à débattre. **Laurent BILLOT, 35, rue des Saules, 78370 Plaisir. Tél. : 050.15.48 après 17 H.**

V04/631 — Vends ou échange CBS 5 K7 ou lot de 4 jeux à cristaux + TCR 5 voix 4,75 M + Montre 4 fonction + Méga 10 000 + voiture RC + calculatrice contre Atari 600 XL ou DAI ou les deux solutions, CBS + jeux contre Apple. **OLIVIER, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 028.78.48 après 17 h.**

V04/632 — Vends Coleco CBS 1 280 F à débattre (janvier 1984) en excellent état, avec Donkey-Kong, Transfo, Joystick, notice. **Jamais servie. Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 655.78.14.**

V04/633 — Vends Batterie électronique Mattel, excellent état, achetée en janvier 1984. Prix : 800 F. **Antony DO, 11, square Pasteur, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 259.53.54 après 19 h.**

V04/634 — Vends jeu Mattel (décembre 1983) + 3 K7 Beamrider, Mission X, Space Armada. Valeur réelle 2 285 F, vendu 1 300 F. **Hervé SAUTEJEAN, 38, rue du Plessis de Grenedan, 44300 Mantes. Tél. : 74.45.86.**

V04/635 — Vends Tilt 1 à 7 état absulement neuf au prix de 70 F. **Stéphane, Rosny-sous-Bois. Tél. : 854.56.41.**

V04/636 — Vends VCS Atari + K7 Defender, Space Invaders, River Raid. Vendu 2 000 F au lieu de 2 600 F à débattre. Vends aussi jeu video JV 2705 pour 200 F + jeu 2 écrans 200 F Garantie 8 mois sur Atari. **David CHAPUIS, 38840 Saint-Lattier. Tél. : (76) 36.52.09 après 18 h.**

V04/637 — Vends jeu video videopac C 52 avec K7 nos 4, 5, 11, 22, 24, 29, 32, 35, 37, 38. Prix : 1 800 F. **Philippe ASTREOUD, 14, rue Taillefer, 38400 Saint-Martin-d'Aères. Tél. : (76) 25.58.17.**

V04/638 — Vends VCS Atari avec 2 K7 (Combat et Dodge EM) 850 F. Space Invaders, Missile Command, Video Chess, Star Wars 150 F pièce. Donkey-Kong 200 F, le tout 1 500 F. **Philippe, région parisienne surtout. Tél. : 655.35.67 après 20 h.**

V04/639 — Vends pour Mattel : Tron 2, Astromash, Roulette. Prix intéressants. Les 3 K7, environ 420 F (valeur neuf : 810 F). 2 des 3 K7 300 F, Ach-Burger, Mission X. **François BONNEVILLE, forêt de Fontain, 25660 Saône.**

V04/640 — Vends Extension Informatique Mattel sous garantie 1 200 F, prix à débattre. **Frédéric VIALON, Tour Panoramique, 69009 Lyon. Tél. : (7) 835.30.83.**

V04/641 — Vends jeux Pac Man en très bon état et les Dynamites de Bandaï 100 F et le Pac Man 220 F. **Cyril BINET, 48, rue Pierre-Charron, 75008 Paris. Tél. : 720.33.35.**

V04/642 — Vends Videopac C52 acheté le 4/1/1984 sous garantie jusqu'en janvier 1985. Prix : 850 F + K7 gratuite. K7 no 42 à 350 F, K7 no 20 à 100 F. **Emmanuel LESAGE, 8, place Troisdorf, bâtiment B, 91000 Evry. Tél. : (6) 078.57.56.**

V04/643 — Vends 5 jeux électronique. Le tout 500 F + K7 Schtroumpfs pour Coleco, prix : 300 F + micro-ordinateur OP 544 Olympia + mémoire 600 F. **Grégory ZEMOR, 23, rue Henri-Rochefort, 75017 Paris. Tél. : 227.64.85.**

V04/644 — Vends console Colecovision avec K7 Donkey-Kong, mars 1984 1 650 F. Urgent ! **Jean-Daniel HERING, 6, rue Sultzer, 67140 Baar. Tél. : (88) 08.90.07 après 17 h.**

V04/645 — Vends VCS Atari, état neuf + 4 commandes + transformateur + 1 K7 Combat. Prix : 500 F. **Vincent BONNEMAZOU. Tél. : 916.59.94 après 17 h.**

V04/646 — Vends pour CBS K7 Zaxxon, Cosmic Avenger, Donkey-Kong Jr, Pepper 2. Prix : 250 F pièce ou 900 F les 4. **Daniel PERNAUT, 6, rue Aldebert, 13006 Marseille. Tél. : (91) 37.13.91.**

V04/647 — Vends jeux électronique, le Cirque ou Lion Tamer, état neuf, avec pile, notice et étui + Pierrot Casio CG21, état neuf, jeu solaire, les deux pour 300 F. **Xavier LAMBILLOTTE, 41, allée des Hortensias, Rosny-sous-Seine (Yvelines). Tél. : 042.96.10.**

V04/648 — Vends console VCS Atari complète (mars 1983), très peu servie en très bon état avec différentes K7 (Gorf, Enduro, MS Pac Man, Space Invaders, Froger, Defender). Valeur : 3 200 F, vendu : 2 000 F (avec facture). **Tél. : 873.78.76.**

V04/649 — Vends Videopac Philips C 52 + 11 K7 en très bon état. Valeur : 2 500 F, cédé à 2 000 F. Besoin urgent (vérification janvier 1984). Merci d'avance. **Christophe CASTELLO, 55, rue de la Prévoyance, 94300 Vincennes. Tél. : 374.56.07 après 20 h.**

V04/650 — Vends VCS Atari état neuf avec 3 K7 (Amidar, Combat, Space Invaders). Le tout 1 300 F. Vends aussi K7 Kangaroo, Dig-Dug et Dacathlon 280 F chacune. **Hervé BINET, 46, rue de la Libération, 91480 Quincy-sous-Sénart (Essonne). Tél. : 900.28.86 après 18 h.**

V04/651 — Vends Vectrex + K7 Starship et Mine Storm 800 F. **Thierry TALAGRAND, 2, rue Armand, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 973.40.00, après 19 h.**

V04/652 — Vends K7 Maze-A-Tron 200 F, Sea Battle 150 F, Space Battle 150 F, Star Strike 950 F. **Christophe PALLANDRE. Tél. : (74) 90.45.18, à partir de 16 h 30 sauf le week-end.**

V04/653 — Vends pour Atari 2600, K7 Super Cobra, Amidar, Jungle Hunt et Space Invaders sous garantie (décembre 84). Prix 800 F. **Benjamin MERMAZ, 29, avenue Concorde, 92160 Antony. Tél. : (1) 666.02.50.**

V04/654 — Vends 11 K7 Atari dont Missile Command, Asteroids, Starmaster, Tennis Activision, Echecs. Je vends le lot des 11 K7 pour 1 250 F ou séparément. **Bernard DELARNAULDS, 39, rue Victor-Massé, 78009 Paris. Tél. : 526.66.22.**

V04/655 — Vends ou échange programmes de jeux pour Apple 2 (sur disquette), possède Choplifter, Ceiling Zero, Lode Runner, Zaxxon, Eliminator, etc. **YANN. Tél. : (1) 808.19.34.**

V04/656 — Vends console Mattel 900 F + K7 Safecracker, White Water, Ice Trek, Dracula, Sword and Serpents, Happy Trails, Master of the Univers 250 F. Tennis, Donjons et Dragons, Armor Battle, Star Strike, Star Battle 100 F. **Thierry BOMBLED, 89 bis, rue des Fermettes, 78420 Carrières. Tél. : 914.91.96.**

V04/657— Vends VCS Atari décembre 83 et 5 K7 Combat, Vidéo Chess, Missile Command, Galaxian, les Aventuriers de l'Arche Perdue, le tout 2 200 F. Sur Calais et sa région. Possibilité de vente de K7 séparément. **Tél. : (21) 34.85.49.**

V04/658 — Vends Atari 800 + lecteur disquettes + lecteur K7 + 200 programmes. Prix 8 000 F. **Khammeng CHANH, 10 Villa d'este, appart. 708, 75013 Paris. Tél. : 586.21.78.**

V04/659 — Vends Dragon 32 (6/83) complet + jeux + livres (inédits) neufs 4 350 F, vendu 3 100 F. **Laurent VERGNON, 28, rue du Gai Savoir, 95220 Herblay. Tél. : (3) 997.95.84.**

V04/660 — Vends Videopac C 7200 avec K7 jeux + 1 K7 programmation sous garantie. Valeur 2 500 F, cédé 1 800 F. **Edouard RESLINGER, 5, rue de Guerting-Coume, 57220 Boulan. Tél. : (8) 779.93.52.**

V04/661 — Vends ZX 81 16K + 40 Log. 1 000 F. Mini magneto K7 300 F Radio-réveil de voyage 300 F. Console Telescore (4 jeux) 200 F. Mini Donkeykong. **Thierry CARRE, 33113 Saint-Symphorien. Tél. : (56) 25.74.37.**

V04/662 — Vends K7 Mattel très bon état : les Maîtres de l'Univers. Valeur 500 F, cédée 430 F ou échange contre K7 Mattel Safecracker. **Dominique SCHENCK, 14, rue Olier, 75015 Paris. Tél. : 532.79.06.**

V04/663 — Affaire ! Vends K7 jeu Parker Amidar 300 F. Excellent état, jamais servie. **Juliette COUTIERE, 7, rue Gustave-Nadaud, 75116 Paris. Tél. : 503.43.89.**

V04/664 — Vends 4 K7 Hanimex 100 F pièce (valeur réelle 180 F) ou échange contre K7 Mattel (si possible Dracula, Foot, Boxe, Ski, Starstrike, etc.). **Jérôme VIOT, La Batie Diuisin, 38490 les Abrets. Tél. : (76) 32.09.24.**

V04/665 — Vends Galaxian encore dans boîte. Vends Volley-Ball. Achète imprimante Atari 1020. **Thomas LECLERC, 10, rue Anne-de-Bretagne, 37700 La Ville-aux-Dames. Tél. : (47) 44.45.51.**

V04/666 — Vends pour Coleco Schtroumfs et Zaxxon au prix sacrifiés de 200 F et 300 F. Vends pour Mattel K7 Starstrike 200 F et K7 Combat de chars au prix sacrifié de 220 F. Cherche ordinateur Adam pour 3 000 F. Réponses urgentes et merci d'avance. **Yannick TURBE, 54, rue Eugène-Labiche, 69800 Saint-Priest.**

V04/667 — Vends K7 pour VCS Atari · Tennis 250 F, Donkey Kong 250 F, Frogger 250 F, Pitfall 250 F, Threshold 250 F, Defender 250 F, Asteroids 250 F. **David WACHEUX, 46, rue du Maroc, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 83.57.82, après 19 heures.**

V04/668 — Vends VCS Atari + Donkey Kong, Gorf Carnival, Bombs, vends 950 F le tout ou échange contre Spectrum. Vends aussi boîtier Atari + ses 8 K7. **Vincent MAILLOT, Moulins de Termes, 08250 Grand-Pré. Tél. : (24) 30.52.88.**

V04/669— Vends vélo cross Motobecane MX 30, parfait état 850 F v ends aussi 3 jeux à cristaux liquides : Donkey Kong 200 F, Pompiers 150 F, Mickey 150 F. **D. CHERPIN, 9, rue Recappe, 95100 Argenteuil. Tél. : 410.31.71, après 18 h.**

V04/670 — Vends K7 pour VCS Atari Street Racer, Human, Canonball, Video Olympics, 80 F pièce. **Stéphane HEDDESHEIMER, 30, rue de la Croix d'Auyot, 54000 Nancy.**

V04/671 — Vends console Mattel + 6 K7 excellent état pour 1 250 F (Aoto-Racing + Roulette + Bataille de Char + Space Battle + Space Hawk + Stars Trike). **Nicolas STARDY, 3, rue de Versailles, 92140 Clamart. Tél. : 630.89.68.**

V04/672 — Vends B.D. neuves Tif et Tondu, Pieds Nikelés, Jess Long, Sammy, cause besoin argent, au prix de 5 F le numéro (couvertures cartonnées sauf Pieds Nikelés). Pieds Nikelés couvertures plastifiées. Prix de gros : 80 F les 20 numéros. **GAILLARD, 39, Chemin Guillermin, 69500 Bron.**

V04/673 — Vends K7 CBS Pac Man, Space Fury, Pepper, Space Panic, lady Bug, Frogger, Pitfall, Venture, Carnival, très bon état, 250 F l'une, 1 800 F le tout. Valeur : 3 150 F. **Michel GAILLARD, 39, Chemin Guillermin, 69500 Bron.**

V04/674 — Vends Vectrex + 1 cartouche : Cosmic Chasm (Noël 83, TBE), cédé à 1 350 F (prix normal : 2 150 F). **Diego SANCHEZ, 41, rue de Grigny, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : 015.99.85.**

V04/675— Donne console VCS Atari + 7 K7 : Combat, Maze Craze, Circus Atari, Vanguard, Space Invader, Pelé Soccer, defender contre 2 000 F Achète l'unité centrale seule 5 000 F. **Frédéric SEEGWS, 88/20, avenue Charles-Fourrier, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 02.40.35.**

V04/676 — Vends VCS Atari + 5 K7 : Tennis, Phoenix, Surround, Space Invaders, Schtroumpfs. Prix 1 000 F. **Grégory CARRE, 185, rue des Roissys, 92140 Clamart. Tél. : 645.74.93.**

V04/677 — Vends K7 Mattel · Football, star Strike, Sub Hunt, Skiing, Armor Battle, Auto Racing · 180 F pièce ou échange contre B 17 et Tron 2. **Christophe CANONNE, 10 ,rue Albert-Schweiter, 59360 La Cateau. Tél. : (27) 84.20.36.**

V04/678 — Unique vends Atari 600 XL, état neuf, impeccable, janvier 84, cause double emploi. Prix 1 500 f. **Jean-Michel PIECHOTA, 3, rue Peltrisot, résidence Boulogne, 59440 Avesne-sur-Melpe.**

V04/679 — Vends B D. : Pif, Picsou, Mickey, Karaté, hit, Strange, Marvel fantask, B.D. U.S.A. Marvel, etc. Liste sur demande contre timbre 2 F, réduction sur gros achat. **Jean-Luc DUTILLEUL, 36/10, rue Lalande, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 83.00.25.**

V04/680 — Exceptionnel ! Vends Mattel Intellivision + 9 K7, prix 2 200 F Possibilitée de vente séparée. **Richard LOPEZ, 37, quai Perrache, 69002 Lyon. Tél. : (7) 837.53.85**

V04/681 — Vends Atari 600 XL, encore sous garantie pour 2 200 F (prix à débattre). Vends console CBS + 1 K7 prix à débattre et vends aussi 13 K7 CBS (Q-Bert, Dkjr, Zaxxon, Turbo, etc). **Xavier PODEVIN, 16, rue du 11 Novembre, 59930 La Chapelle-d'Armentières. Tél. : (20) 35.44.33.**

V04/682 — Vends VCS Atari + K7 Space Invaders + 1 adaptateur, 7 mois sous garantie, le tout 900 F **FABRICE. Tél. : 434.26.52, après 18 h.**

V04/683 — Vends console Atari 2600 janvier 83 et 2 paires de manettes, le tout 1 200 F Vends 17 K7 dont Pac Man, Tennis, Centipede, etc., le tout 2 000 F ou la K7 200 F. **Fabrice PECOURT, 1, résidence Les Orchidées, 92600 Asnières. Tél. : 798.92.01.**

V04/684 — Vends jeu vidéo Hanimex + 3 K7 (jeu de Massacre, Bataille Navale. K7 de 10 jeux : Pelote, Tennis, Tir...). Prix à débattre. **Jean-Luc GARRIDO, 38, rue Marie-Louise, 33150 Cenon. Tél. : (56) 32.01.48.**

V04/685 — Vends Vectrex sous garantie, bon état avec Mine Storm + Cosmic Chasm + Berzerk + Scramble + Fortress of Narzod, le tout 1 500 F, à débattre **Pierre BEAUVAIS, Domaine des Cèdres, 24, allée Auguste-Renoir, 95560 Montsoult. Tél. : 473.97.27.**

V04/686 — Vends ou échange K7 pour le VCS K7 Moon Patrol contre Pitfall ou Congo Bongo ou Return of the Jedi ou Fort Apocalypse ou la vend 250 F + vends ou échange K7 Defender avec boîte et botice, état impec. contre K7 Pharaon's Curse, Tutankham, Keystone-Kaper ou 200 F **Tél. : 434.51.71.**

V04/687 — Vends K7 CBS Schtroumpfs 200 F et jeu vidéo noir et blanc avec K7 : Sport et Breakout 500 F et jeux LCO Pompier, Mickey Mouse, Pont de Tortue 100 F + Donkey Kong I et II, Oil Panic, Maison Verte, 150 F Urgent. **Etienne DEVANLAY, 21 rue Beranger, 75003 Paris. Tél. : 887.97.77.**

V04/688 — Vends jeux électroniques de poche : Donkey Kong (Game et Watch) 150 F + Chicky-Woggy (Ludotronic) 120 F + Wate-Polo (Game et Time) 70 F + Mega 10000, 250 F + jeu de Football 80 F + Space Invaders 100 F + Casse Tête électronique 50 F **Tél. : 060.57.80.**

V04/689 — Super affaire ! Vends Merlin avec boîte et notice (6 jeux différents) + jeux de télé (Tennis, Football, Squatche, Mur). Parfait état. **Christian RAINE, 144, rue du Manoir, 78630 Orgeval. Tél. : 975.54.63.**

V04/690 — Vends CBS Coleco + 2 K7 + adaptateur antenne : 2 100 F (valeur 3 000 F) le tout sous garantie. VDS aussi K 7 Parker pour Atari, 100 F pièce. **Samuel BARBAUD, Château de Saint-Hubert, 77840 Croux-sur-Ourcq. Tél. : 435.65.31, le week-end seulement.**

V04/691 — Vends CBM 64 (Secam) + C2N K7 + poignée + 8 livres + Tool 64 + cart. Load Runner + 12 K7 Jeux-Graphix 64 + Music 64. Valeur 8 240 F. Date achat 12/83. L'ensemble vendu 7 200 F. **Michel VALENTIN, 2 rés. de la Chataigneraie, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 632.76.82.**

V04/692 — Vends jeu CBS Colecovision + K7 Donkey Kong, Schtroumpfs + adaptateur antenne novembre 83. Prix 2 100 F. **Gérard KARABET, 38, rue Saint-Just, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 987.47.09.**

V04/693 — Vends console Mattel avec K7 d'origine (Golf) + Dunjeons Dragons, Sub Hunt, Ice-Trek, Auto-Racing, Dracula. Le tout 800 F. **DENIS. Tél. : 606.32.11.**

V04/694 — Vends K7 Intellivision Tron 1, Lock'n Chase : 160 F + Horse Racing, Star Strike, Sub Hunt, Frog Bog : 120 F. Pas d'échange. **Renaud VALIN, 3, rue Jean-Bart, 75006 Paris. Tél. : 320.63.81.**

V04/695 — Affaire ! Vends console Mattel + 10 K7 (Triple Action, Tron, Sea Battle, Astromash, Auto Racing, Horse Rac, Dames, Football, Armor Battle + K7 Burgertime. Le tout 2 500 F sur Paris uniquement. **Christophe SAULNIER, 112, avenue Aristide-Briand, 94430 Chennevières. Tél. : 576.54.22**

V04/696 — Vends K7 Space Shuttle, Decathlon, Frosbite (Gaonees Championnat Activision), Demon Attack, prix 220 F + frais d'envoi. **Demander Lucas (Nancy). Tél. : (8) 396.59.68 après 20 h 30.**

V04/697 — Vends console Intellivision sous garantie (décembre 83) + 5 K7 (Ice Trek, Donjons & Dragons, Soccer, Boxing, Roulette) + Intellivoice, valeur réelle 2 800 F, vendue 2 250 F. **DE JOSNIERES, 21, rue Gambetta, 94160, Saint-Mandé. Tél. : 328.39.43.**

V04/698 — Vends Vidéopac N 60 console N/B + 5 K7 : Foot US, Basket, Programmation, Singeries, Envahisseurs + console télélude Tennis, Foot, etc. : 1 500 F. **Jean-François CLAUSSE, 2, route de Moyeuvre, 54240 Jœuf. Tél. : (8) 222.28.07.**

V04/699 — Vends console Mattel + ordinateur Mattel 2 100 F ou console seule 1 000 F ou ordinateur seul 1 100 F très bon état (peu servi). **Olivier THUMY, 9, boulevard du Fier, 74000 Annecy. Tél. : (50) 57.34.73.**

V04/700 — Vends VCS Atari 2600 + Pac Man, Tutankham, Centipede, Space Invaders, Popeye : 2 495 F. Servi 3 mois. Neuf. **David OLIVIER, Villa Yvette, Quartier la Ricarde, 83420 Croix-Valmer. Tél. : (94) 79.63.63 après 18 h.**

V04/701 — Vends console Mattel + 5 super K7 2 000 F + clavier basic 900 F. Tout en T B.E. Si on m'achète tout je vends l'ensemble 2 500 F + jeu « Duel » électronique (valeur 250 F). Très urgent. **Frédéric LANGLOIS, 105, boulevard du Cabot, « Le Parc Berger », Cybele, 13009 Marseille. Tél. : (91) 82.19.14.**

V04/702 — Vends 9 jeux électroniques toutes marques de 150 à 300 F + piles + tabletop Donkey-Kong Jr 450 F, état neuf. Tél. après 18 h **David OLIVIER, Villa Yvette, quartier La Ricarde, 83420 Croix-Valmier. Tél. : (94) 79.63.63.**

V04/703 — Vends K7 Mattel Tron I 170 F, Star Strike 140 F, Echecs 160 F. Vends ou échange programmes pour Spectrum. **Raphaël DUGAU, 22, avenue Colonel-Fabien, 78210 Saint-Cyr-l'Ecole. Tél. : (3) 460.25.05.**

V04/704 — Laisse pour 100 F Les Stranges nos 160, 160 bis, 161, 162, 163, 164, 165 + Stranges Special nos 32, 31 + Spydey nos 39, 40, 41, 42, 43, 44 + 5 livres de S.H. **Alex VIGIER, 43380 Lavoûte-Chilhac. Tél. : (71) 77.43.36.**

V04/705 — Vends beaucoup de programmes pour votre ZX Spectrum (plus de 150 ; 90 % programme machine). Je possède aussi Betta-Basic qui rajoute 26 fonctions à votre Spectrum. Programmes chocs, prix chics. **Edward DURAND-SMET, Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 747.53.60.**

V04/706 — MZ80 à Sharp : mon propriétaire possède plus de 300 programmes compatibles MZ 80K/700 pour m'alimenter (Lady Bug, Pac Man, New Invaders...). Qui voudrait les acheter ? **Marco RUGO, Jura 32, 1700 Fribourg, Suisse.**

V04/707 — Vends TI99 + magnéto + 3 livres programme de jeux, le tout pour 1 600 F. **Tél. : (93) 69.91.33, poste 2149.**

V04/708 — Vends ZX81 neuf + programmes (listing) 500 F + jeux LCD : Zaxxon et Donkey-Kong 300 F + modulateur Spot 200 F + Stroboscope 180 F. A débattre. **Pierre JUGI, 77, avenue Carnot, 94100 Saint-Maur. Tél. : 883.99.69.**

V04/709 — Vends Atari VCS + K7 Combat + 4 manettes : le tout 750 F Vends aussi K7 Asteroïds 200 F, Phoenix 240 F, Star Raider 240 F, Defender 220 F, Donkey-Kong 240 F. Cherche Spectrum. **Contacter Laurent DELARUE, 38, rue de la Comète, 92600 Asnières. Tél. : 733 .24.17.**

V04/710 — Vends CBS Colecovision + turbo + adaptateur Atari + K7 Schtroumpf, Donkey-Kong, Zaxxon, Turbo, Tennis, Atari. Le tout 3 000 F. Encore garanti huit mois. **François SERY, 6, place Maillol, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 419.68.36.**

V04/711 — Vends K7 Phoenix et Centipede entre 150 F et 200 F chacune. **Eddy POULIN, 50, avenue de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél. : 993.42.96 .**

V04/712 — Vends console Vectrex (janvier 1984) avec 2 K7 (Web Warp et Spike). Le tout en très bon état. Valeur 2 000 F, sacrifié à 1 200 F ou échange contre un micro-ordinateur. Répondre vite. **M. HONORÉ, 9, voie Madame, 62760 Pas-en-Artois. Tél. : (21) 48.28.96.**

V04/713 — Vends console Colecovision + 3 K7 (Donkey-Kong, Zaxxon, Venture), état neuf (décembre 1983), 1 500 F ou prix à débattre. **Robin COOPER, 59, rue des Fraisiers, 93420 Villepinte. Tél. : 861.54.78.**

V04/714 — Vends K7 Atari état neuf avec notice Pac Man 270 F, Asteroid 250 F. **Stéphane. Tél. : 885.42.13 après 18 h.**

V04/715 — Vends console Mattel neuve, achetée en décembre 1983 et sous garantie, très bon état + K7 D & D, Star Strike, Backgammon (urgent). Prix : 1 900 F. **Serge OTINA, 17, boulevard du Fier, 74000 Annecy (France). Tél. : 67.69.65.**

V04/716 — Vends programmes jeux Apple 10 F pièce (jeux superbes et nouveaux, disquettes seulement). **Jacques DETROYAT, 9, boulevard du Lycée, 74008 Annecy. Tél. : (50) 45.68.05.**

V04/717 — Vends cartouche de jeu pour Videopac C52



nos 7, 12, 16, 18, 22, 36 pour 90 F l'unité et n°42, prix : 200 F. **Jean-Noël COCHERIL, 11, rue Haut-de-Sainte-Croix, 57500 Saint-Avold. Tél. : (8) 792.00.74.**

V04/718 — Vends Vectrex 1 200 F sous garantie et K7 Spike 250 F, Web Warp 200 F, en bon état, le tout 1 500 F. **F. SABATINI, 4, rue Garibaldi, 38600 Fontaine. Tél. : (76) 26.68.29.**

V04/719 — Vends K7 Mattel Vectron avec cache et mode d'emploi, très bon état, pour 250 F, prix réel 350 F. **Freddy NORMAND, 408, rue de l'Epinette, 59247 Fressies-par-Féchain. Tél. : (27) 79.93.62.**

V04/720 — Vends console Mattel garantie 9 mois + Ski, Boxe, Space Armada, Chasseur Nocturne, Star Strike. Prix réel : 3 500 F, vendu : 2 300 F. Vends Q* Bert, Frogger, Microsurgeon, Requin, Bugertime, Vectron, Frog Bog, Tron, Bowling, Sub Hunt, Lock'n Chase, Disc. Sea Battle, Space Battle – 30 %. **M. J.-P. WEBER, 88350 Grand. Tél. : (29) 06.72.36.**

V04/721 — Vends Philips Videopac C52 avec 5 K7 pour 800 F. **DUBOEUF, 6, rue Raspail, 69100 Villeurbanne. Tél. : 868.06.19 aux heures des repas.**

V04/722 — Vends VCS Atari (novembre 1982) + 10 K7 : Pac Man, Skiing, Tennis, Frogger, Vanguard, Pole Position, Star Raider, Space Invaders, Les Aventuriers de l'arche perdue et Berzerk. Valeur : 3 800 F. Le tout 2 500 F. **Pierre REBUFAT, 17, rue des Bouleaux, 91540 Mennecy. Tél. : 499.80.25.**

V04/723 — Vends console Mattel et 13 K7 achetées 12/82 2 650 F. **Patrice ROUSSEAU, 104, rue d'Assevent, 59131 Rousies. Tél. : (27) 65.07.87 après 18 h ou le week-end.**

V04/724 — Vends Microvision état neuf + étui + boîte + K7 Casse briques. Prix résonnable. Urgent. **Julien LACAUX, 12, rue Labiche, 87000 Limoges. Tél. : (55) 34.16.23.**

V04/725 — Vends CBS + adaptateur multi K7 + adaptateur UHF (sous garantie) + 21 K7 toutes marques + 2 manettes Spectravideo. **M. DAVIDSON. Tél. : (8) 775.10.95.**

V04/726 — Vends ou échange mes K7 C.B.M. 64 G.D. Choix : Aztec To Adventure, Burger Chase, Omega-Run, Hunchback, au prix de 100 F chacune. Liste sur demande. **Gérard METYEI, 15, rue Alexandre Gérard, 95570 Bouffémont. Tél. : (3)991.18.36.**

V04/727 — Vends K7 Atari moitié prix : Street Racer, Adventure, Super Breakout, Starmaster, vends ou échange K7 Zaxxon pour C.B.S. contre Pitfall, River Raid. Pour C.B.S. ou contre autres K7 pour C.B.S. Vends LCD Solaire Terror House. **Christophe ARRIBAT, 13, rue des Mesanges, 31240 L'Union. Tél. : (61)74.19.47.**

V04/728 — Vends ou échange 20 K7 Mattel de 100 A 190 F pièce (Dont Star Wars, Mission X, Venture, Dracula, etc) Etat Neuf. Envoyer liste. Je peux aller Paris. **Pascal THUILLIER, 12, rue du Maroc, 08440 Lumes. Tél. : (24) 54.63.68.**

V04/729 — Vends V C.S. Atari + 8 K7 dont Vanguard, Star Raiders, Adventure, Night Driver, le tout 1 800 F. **Thibaud MAGNE, 71, rue Perronet, 92200 Neuilly. Tél. : 747.86.62.**

V04/ — Vends K7 pour VCS Atari : Circus Outlaw à 120 F pièce, Missile Command, Defender, Pele Soccer, 209 F pièce, Pac Man et Tennis à 239 F pièce, Earthworld 250 F. **Yves MORVAN, 22, place Charles-de-Gaille, 50150 Sourdeval. Tél. : (33) 59.63.92 (après 18 h).**

V04/731 — Vends Flipper électronique Bally Nitro, Ground Shaker, quatre tableaux, 1979 TBE, prix 4 000 F. Vends également console CBS Colevision avec module turbo + 7 K7 toutes nouvelles, garantie totale, vendu 2 500 F. **Pascal ENFANTIN, 1, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : (93) 92.20.42.**

V04/732 — Vends TI 99 + extension basic + manettes + livres 1 700 F. **Erick HAUSER, 4, rue de Cadix, 75015 Paris. Tél. : 531.08.43.**

V04/733 — Vends CBS Colecovision, cause double emploi, neuf, jamais servi scellé d'origine 1 600 F. **Philippe COCOGNE, Résidence Rose-France, 33, av. de la Lanterne, bloc « 6 », 06200. Tél. : (93) 71.38.28.**

V04/734 — Vends jeux de commerce pour ordinateurs Spectrum ZX 81 Laser 200. Vends chaque jeu 40 F sur K7. **Cyril ARNOULD, 21, rue Beauregard, 78400 Chatou. Tél. : 698.00.97.**

V04/735 — Vends VCS Atari complet 800 F ou 3 K7 70 F pièce (Air Sea Battle, Combat, Space War). **Rémi ANSELMO, Paris. Tél. : 363.88.99.**

V04/736 — Vends K7 Atari Yars Revenge 250 F, Star Raiders + manette 350 F ou échange contre autre K7 Atari. **Pierre FISCHER, 13 b, route de Löex, 1213 Onex Genève. Tél. : (022) 93.34.03.**

V04/737 — Vends Mattel Intellivision + 7 K7 tennis, Space Armada, Space Hawk, Bowling, Skiing, Lock'n'chase, Boxing, exc. état + roulette gratuite, le tout 2 200 F. **Sylvia GENSIN, 25, rue des Artistes, 75014 Paris. Tél. : (1) 322.53.35 (après 18 h).**

V04/738 — Vends console Atari 2 600 + 4 K7 Tennis, Space Invaders, Pole Position, Phoenix, exc. état, le tout contre 1 console CBS Colecovision. **Xavier ABOVANOV, 25, rue des Artistes, 75014 Paris. Tél. : 322.53.35 (après 18 h).**

V04/739 — Vends VDS Coleco CBS 1 190 F, exc. état (janv. 84) ; vends progr. pour Atari 400, 600, 800 (Ult. 3, Orol, Zep, Pole Pos., Donkey Kong, Dark Cristal, Pooyan, etc.) sur disk. : entre 100 et 300 F, pos. + DE 250 progr. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis-Rolland, 92 Montrouge. Tél. : 655.78.14 (après 19 h).**

V04/740 — Vends console Mattel (avril 83) + K7 Q* Bert, Dracula, Ice Trek et Demon Attack (Imagic), Star Strike, Soccer et Donjons et Dragons 2 050 F au lieu de 3 600 F (avec frais de port). **Gregory ROELS, 10, rue de Lille, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : (21) 91.06.10 (après 18 h 15).**

V04/741 — Vends K7 pour VCS Atari Pac Man 170 F, Space Invaders 130 F, Combat 70 F et 220 F, Pitfall 250 F, Tennis 190 F, très bon état. **Olivier GUERINET, 99, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : 355.14.52.**

V04/742 — Vends VCS Atari 2600 + 8 K7 (Combat, Pitfall, Enduro, Starmaster, Pac Man, Defender, Space Invaders, Swordquest 1, Superman), le tout 2 200 F. **Nicolas BEREND, 150, avenue Gabriel-Péri, 93400 Saint-Ouen, (région parisienne). Tél. : 255.91.96.**

V04/743 — Vends CBS Colecovision + 7 K7 (Donkey-Kong, Time Pilot, Schtroumpfs, Donkey-Kong Jr, Zaxxon, Cosmic Avenger, Lady Bug), 3 500 F + emballage. **Pascal HEMEIDAN, 29 A, avenue Fontaine Argent, 25000 Besançon. Tél. : (81) 80.92.56.**

V04/744 — Vends VCS Atari 2600 en bon état (avril 1983) + 2 joysticks + 2 molettes + 5 K7 : MRS Pac Man, Swordquest, Space Invaders, Backgammon, Casino. Valeur neuf : 2 350 F, vendu : 999 F. **Gérard-Marc BENSOUSSAN, chez M. Moreau, 14, avenue Richerand, 75010 Paris. Tél. : 240.89.46.**

V04/745 — Exceptionnel ! Vends jeux cristaux liquides de poche : l'ambulance 150 F + la savane 120 F + Tactix 250 F (état neuf) + jeux de basket (écran lumineux) 250 F ou échange contre K7 Vectrex. **Patrick MIGUEL, rue Saint-Quentin, 75010 Paris. Tél. : 206.59.77 après 18 h 30.**

V04/746 — Vends Modulateur couleur universel 390 F, magnéto K7 Philips D 6600 spécial ordinateur 330 F, nombreux programmes sur K7 pour Oric 1 et Atmos. **Arnaud LE BER, 8, square Saint-Florentin, 78150 Le Chensay. Tél. : 955.35.76 ou 732.27.34 (heures de bureau).**

V04/747 — Vends console Mattel 800 F. Vends K7 Mattel Tennis, Autoracing-Triple Action, Football, Space Armada, Space Battle, Astromash, Horse Racing, Frog Bog, Ice Trek, 100 F chaque. **Jean-Paul FERY, 9, square Bretteville, 78150 Le Chesnay. Tél. : 955.04.58.**

V04/748 — Vends calculatrice programme 480 pas 60 mémoires TI 58 C avec nombreux jeux Blac Jack, attaque nucléaire + très nombreux programmes scientifiques, neuve très bon état 400 F. **Alain SOLEIL, chemin des Jardins, 13300 Salon de Provence.**

V04/749 — Vends Videopac Philips C52 avec 7 K7 : les maths, Peter tête de pioche, la quête des anneaux, Pac Man Guerre Laser, le monstre de l'espace. **62590 Oignies. Tél. : (21) 40.67.03.**

V04/750 — Vends jeu électronique Game & Watch bon état (sans piles), Popeye 110 F. **Anne-Marie LE POUL, Le bois Vert, BP 85, 56800 Ploermel. Tél. : (97) 74.04.55.**

V09/207 — Vends K7 Mattel : Tennis, 190 F ; Soccer, 160 F ; Skiing, 190 F ; Echecs, 220 F ; River Raid, 160 F ; Pitfall, 160 F ; Happy Trail, 120 F ou le tout pour 950 F. **Jean-Christophe VINCENT, 83, chemin de Chavril, 69110 Ste-Foy-lès-Lyon. Tél. : (7) 825.36.35.**

V09/208 — Vends Atari 2600 avec 19 K7 dont Décathlon, Enduro, River Raid, Star Wars, Frogger, Raiders of Lost Ark, Pac Man, etc. Ensemble 4 000 F, neuf 7 000 F. **Cédric MALOUX, 1, rue Voisembert, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.99.09.**

V09/209 — Vends console CBS Colecovision + 4 K7 (Donkey Kong, Zaxxon, COS, Avenger, Turbo (K7 + module). Valeur 3 400 F, cédée 2 600 F. **Yves LALLEMAN, 22, cité H.L.M., 87640 Razes. Tél. : (55) 71.07.74.**

V09/210 — Vends CBS Coleco + adaptateur Atari 1500 F + diff. K7, 400 F les 2 au choix : Donkey Kong, Zaxxon, Pepper, Time Pilot, Monsweeper, Q*Bert, Wingwar, Space, Schuttle, Tutankham, BCS Quest for Tires. **Gilbert RUBINI, 89, rue du Maréchal-Leclerc, 94410 Saint-Maurice. Tél. : 893.29.92.**

V09/211 — Vends CBS (02-84) + Donkey Kong + Zaxxon + Turbo, le tout pour 1 750 F. Vends aussi PB 700 (09-84) + OR4 (4 KO) + livres : le tout pour 1 690 F. **Bruno LUCAS, 7, avenue du Pasteur-Luther-King, 78190 Trappes (Yvelines). Tél. : (3) 050.18.78.**

V09/212 — Vends K7 pour VCS : River Raid 250 F, Enduro 200 F, Moon Patrol 200 F, Phoenix 200 F, Yars Revenge 150 F, Missile Command 100 F et Combat + Bowling + Breakout 130 F. **Jean-Eric MOUZON, chemin de Bellevue, 69230 Saint-Genis-Laval. Tél. : (7) 856.11.93.**

V09/213 — Vds pour ZX 81 module assembleur Memoteck neuf, px : 300 F + carte génér. de caractères, neuve, px : 320 F + nbx logiciels 16 et 64 KO à prix symbol. Liste contre tpr. **Fabrice DECROIX, 31, avenue Vanier, 10000 Troyes. Tél. : (25) 76.16.33.**

V04/751 — Vends ordinateur prof. Xerox 820-2 nov. 83 + 2 lect. disk. 512 K + mon. 80 col., valeur 3 500 F, vendu 3 000 F. A débattre. **Eric AUBAILLY, 7, rue St-Joseph, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 43.01.87.**

V04/752 — Vends jeu Microvision + K7 Casse-Briques + K7 Bataille Navale 450 F le tout. **Philippe QUEUCHE. Tél. : (88) 95.26.04 (après 18 h).**

V04/763 — Vends Videopac C 52 (Noël 83) 800 F et K7 nos 1, 4, 18, 29, 38, 39, 100 F chacune. **Olivier CALCINE, 7, rue Deodat-de-Severac, 66330 Cabestany. Tél. : (68) 067.30.67.**

V04/754 — Vends console Mattel TB état + 7 K7 2 000 F, prix ferme. **PIERRE. Tél. : 021.79.67, Versailles.**

V04/755 — Vends Pac Man 200 F et super manette de jeux Quick Shot 130 F. **David POULET, 12, rue Marcellin-Berthelot, 80000 Amiens.**

V04/756 — Vends Donkey Kong (double écran) 65 F et Zaxxon (de Bandai) 165 F ou 215 F les deux. Merci d'avance. **Davis POULET, 12, rue Marcellin-Berthelot, 80000 Amiens.**

V04/757 — Vends Victor Lambda 16 Ko + Basic 1 et 2 + assembleur + environ 30 jeux + 1 Joystick (prise péritel), prix 2 200 F. **Philippe ARNOLD, 35, rue ST-Léonard, 94210 La Varenne-St-Hilaire. Tél. : (1) 283.04.03.**

V04/758 — Vends Atari VCS + K7 au choix : Space War, Space Invaders, Indy 500 (avec manettes), Street Racer, Missile Command, Phoenix. Vends CBS avec 13 K7 au choix. Les 2 consoles à prix intéressants. **Rale SAUMWEBER, 22, rue du 11 Nov., 59930 La Chapelle d'Armentières. Tél. : (20) 35.71.19.**

V04/759 — Vends Atari 2600 état impeccable + 9 K7 dont Pac Man, Donkey Kong, Asteroids, etc. Le tout environ 3 000F avec 2 jeux LCD en prime. **Sébastien BARTHEL, 12, impasse des Bleuets, Griesheim-sur-Souffel, 67370 Truchtersheim. Tél. : (88) 56.10.14.**

V04/760 — Vends jeu Coleco, garanti, 1 300 F avec 1 K7, 1 adaptateur multi K7 500 F + 14 K7 CBS de 200 F à 280 F + 5 K7 Atari 80 F. **Tél. : 834.19.35 (après 17 h).**

V04/761 — Vends jeu électronique Monster Panic neuf avec notice 150 F, prix à débattre, K7 TI 99/4A avec facture par sec 250 F avec boîte et notice, Albums Spirou nos 155, 156, 166 et album Pif n° 1, 40 F pièce. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddeï, 007 Marseille. Tél. : 31.18.51.**

V04/762 — Vends console jeux vidéo noir et blanc avec 2 K7 : Sports et Bataille Navale. Le tout 400 F. **94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.13.32 (après 18 h).**

V04/763 — Vends cause décès jeux d'échecs électronique Milton Chase (pièces se déplaçant seules) 3 000 F. **Gilbert GAUDEIX, 6, av. du Régiment Normandie Niémen, 91700 Ste-geneviève-des-Bois. Tél. : 016.38.57.**

V04/764 — Affaire ! Vends K7 Mattel Star Strike 180 F ou échange contre Atlantis ou Demon Attack, et autre K7 Imagic. **Lionel CHACHUAT, Le Clos Catherine, bât. A, avenue Campagne-Berger, 13009 Marseille. Tél. : (91) 82.05.82.**

V04/765 — Vends K7 Basket-Ball Mattel, excellent état 180 F ou échange contre Atlantis, Dracula, Tropical Trouble, White Water, Demon Attack d'Imagic (même sans les boîtes). **Lionel chachuat, Le Clos Catherine, av. Campagne-Berger, 13009 Marseille. Tél. : (91) 82.05.82.**

V04/766 — Vends K7 Golf Mattel 150 F état neuf. **Eric LABIA, 52, av. Charles-Gide, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : 670.59.99.**

V04/767 — A saisir ! Vends K7 Superman, Videopinball, Surround, Chekers, Combat, 60 F chaque + Defender, Les Aventuriers de l'arche perdue et Stars Wars 160 F chaque ! ou échange 2 K7 contre Decathlon ou Popeye ! Super, non ? **Tél. : (61) 91.67.80.**

V04/768 — Vends console Hanimex SD 070, bon état + K7 Supersportic (10 jeux) + jeu de destruction (6 jeux) + piles : le tout 350 F. **Christophe BROUILLET, 5, rue de la Libération, 16400 La Couronne. Tél. : (45) 67.22.29.**

V04/769 — Vends extension sonore ZX 81 état excellent, très peu servi. Prix neuf 432 F, vendu 350 F avec manuel d'utilisation. **Eric CHAUVETEAU, 10, rue Estienne d'Orves, 92350 Le Plessis-Robinson. Tél. : 632.80.63 (après 17 h 30).**

V04/770 — Vends jeu Donkey-Kong 250 F double écrans. **Cyril BINET, 48, rue Pierre-Charron, 75008 Paris. Tél. : 720.33.35.**

V04/771 — Vends K7 Mattel : Star Strike 150 F ou échange contre Cluedo + jeux Pieuvre. Achète boîte vide Mattel TBE 10 F, 5 F ou 15 F. Achète K7 Mattel compatible 150 F. **Sébastien GRENOTTON, 28, rue Paul-Renaud, 93140 Bondy. Tél. : (1) 847.40.66.**

V04/772 — A saisir ! Vends console Vectrex avec K7 : Mine Storm, Web Warp, Fortress of Narzod, très peu servi : février 84, prix 5 000 F belges. **Thierry BRIGLIA, 164, rue Wayez, 1070 Bruxelles, Belgique. Tél. : 02.522.98.30 (demander madame Jacobs) entre 10 h et 14 h.**

V04/773 — Vends console hanimex SDO 70 noir et blanc 3 K7, 22 jeux, 10 de sport, 1 de destruction, 1 de moto. Valeur 900 F, vendu 600 F. **Rodolphe QUETU, 7, rue des Peupliers, 78200 Magnanville. Tél. : 092.45.98 (après 18 h).**

V04/774 — Vends console Atari + cartouches Pac-Man et Defender et Haunted House, le tout 1 000 F. **Laurent TYRODE, 5, boulevard Fernand-Hostachy, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : 976.72.70.**

V04/775 — Vends Atari 2600 + jaoysticks + K7 Pac-Man et Space Invader 850 F. Vends aussi K7 200 F Pitfall, Wizard of Wor, Jedi Arena, Battlezone, Tutankham. **Olivier BASSET, Versailles. Tél. : (3) 953.95.45 le soir de 18 h à 20 h.**

V04/776 — Affaire ! Vends CBS Coleco avec K7 Zaxxon, Time Pilot, River Raid, Venture, Donkey K., Pepper 2 + module Atari + 5 K7, vendu moitié prix, soit 3 200 F. **Raphael RAMEL, Les barres Peaugres, 07340 Serrières. Tél. : (75) 34.81.36.**

V04/777 — Vends Atari 2600 + 14 K7 dont Stars Raiders + Basic + River Rain + 2 manettes. Le tout cédé à 3 000 F, valeur + de 6 500 F. **Philippe BOISSON, 43, rue Bouveri, 42100 St-Etienne. Tél. : (77) 32.70.13.**

V04/778 — Vends cause armée console Vectrex (84/02) 1 100 F (port compris). **Jean-Louis CORNUOT, Maizières-les-Brienne, 10500 Brienne-le-Château. Tél. : (25) 77.36.22.**

V04/779 — Vends pour Atari 2600 K7 Basic avec poignées 200 F (prix à débattre), état neuf. Urgent. **Fabrice LAFON, 42, Grande Rue Le Tillet, 60660 Cires-lès-Nello. Tél. : 456.49.74 (après 18 h).**

V04/780 — Vends K7 pour console Tronic : PC 501, PC 502, PC 504, PC 505, PC 506 et PC 507, avec les fusils pistolets. **Fabrice LAFON, 42, Grande Rue Le Tillet, 60660 Cires-lès-Mello. Tél. : 456.49.74 (après 18 h).**

V04/781 — Vends 2 jeux à cristaux liquides pour la modique somme de 200 F Popeye + Aigle avec piles neuves. **Eric PIROIT, 5, rue Romagon, 10200 Bar-sur-Aube. Tél. : (25) 27.01.73.**

V04/782 — Affaire ! Vends Superman, Pinball, Surround, Chekers, Combat, 60 F chaque, et Defender, Les Aventuriers..., Star Wars, 160 F chaque. Achète Popeye 200 F. **Jean-Marc DESTAEBEL, Route de Saiguede, 31470 Fontenilles Stlys. Tél. : (61) 91.67.80.**

V04/783 — Vends K7 Atari 2600 : Superman 99 F, Space War 99 F, Donkey Kong, CBS compatible Atari 200 F (K7 et notice en très bon état). Merci ! **Laurent HETT, 58, rue Barberis, 06300 Nice. Tél. : (93) 89.65.18.**

V04/784 — Vends K7 Microsurgeon, Beauty The'Beast, Atlantis compatible avec Intellivision Mattel, prix : 600 F les 3 ou au détail. **David VARNIER. Tél. : (1) 500.50.50 ou 500.25.25.**

V04/785 — Vends jeux Donkey Kong neuf 300 F. **Benoît GIRERD, 9, avenue du Reart, 66000 Perpignan. Tél. : (68) 50.57.65.**

V04/786 — Vends/échange K7 de jeu pour ZX Spectrum 16 ou 48 K. Vends cartouches de jeu pour Videopac, prix à voir. Vends jeu de poche Battle Star. **Patrice BRINCARD, 4, rue de Weltring Buhl, Lorraine, 57400 Sarrebourg. Tél. : 723.76.97.**

V04/787 — Vends jeu Videopac, état neuf, sous garantie avec 6 K7, prix 2 000 F. **Philippe FREULON, 6, avenue du Général-Leclerc, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : (37) 52.41.64.**

V04/788 — Vends Vectrex + Space Wars + Scramble + Star Ship. Prix 1 500 F. **Eric VIENNE, 31, rue Gantois, Lille. Tél. : (20) 54.09.50 (après 17 h).**

V04/789 — Vends jeu d'échecs électronique Chess Challenger Sensory 8, très bon état, 700 F. Vends également console Mattel + 7 K7 2 000 F. **Patrick GUILLIN, 3, Allée Camille Pissarro, 78500 Sartrouville. Tél. : 914.45.29.**

V04/790 — Vends livre « Comment jouer avec son ordinateur » et « J'apprends l'ordinateur » ou échange contre K7 Mattel. **François-Xavier PIETRI, Résidence des Iles « Chypre », 20000 Ajaccio. Tél. : (95) 21.70.88 (entre 18 et 19 heures).**

V04/791 — Urgent, vends console Coleto avec Zaxxon, Lady Bug et Donkey Kong + prise péritel et adaptateur antenne neuf et encore sous garantie, 2 500 F. **Jean GANDET, 16, avenue Ardouin, 94420 Le Plessis-Trevise. Tél. : 576.10.86.**

V04/792 — A saisir ! Vends Intellivision avec Donjons et Dragons, TBE, 1 200 F + Q* Bert et Atlantis 280 F, Night Stalker et Golf 200 F, Boxing et Space Armada 175 F. **J.-Jacques BLANCHET, 19, rue Amusset, 03700 Bellerive (Allier). Tél. : (70) 32.50.54 (heures des repas).**

V04/793 — Vends train électr. Jouef : TGV + aiguillages électr. + 1 relais + 2 transformateurs + nombreux accessoires, jamais servi, le tout 1 000 F. **Philippe METILLE, 51, Tour Bucil, 52100 Saint-Dizier. Tél. : (25) 56.34.80.**

V04/794 — Vends Atari 2600 (sous garantie) + 3 K7

MAÎTRISEZ L'UNIVERS DES JEUX ÉLECTRONIQUES POUR SEULEMENT 130 F*...

*130 F pour un abonnement d'un an (10 N^{os}) au lieu de 165 F (prix de vente au numéro)



... et profitez-en pour réserver votre exemplaire personnel de «Micro Jeux».

VOYEZ VITE AU VERSO.



TITRE D'ABONNEMENT

à retourner aujourd'hui même

OUI, je souhaite recevoir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 N^{os}) à l'adresse indiquée ci-dessous. Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 130 F seulement au lieu de 165 F (prix de vente au numéro), soit une économie de 35 F.

☐ Je vous commande également mon exemplaire de «Micro Jeux», qui me parviendra sous quinzaine, au prix de 35 F

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de :
☐ 130 F (abonnement seul)
☐ 165 F (abonnement + Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Je recevrai gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE»

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à TILT - Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 Paris.)

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture. Mais dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau : «JEUX EN TÊTE».

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

Code postal ☐☐☐☐☐

Ville : ______

216

Signature : ▶ ______

Messages

NE PAS
AFFRANCHIR

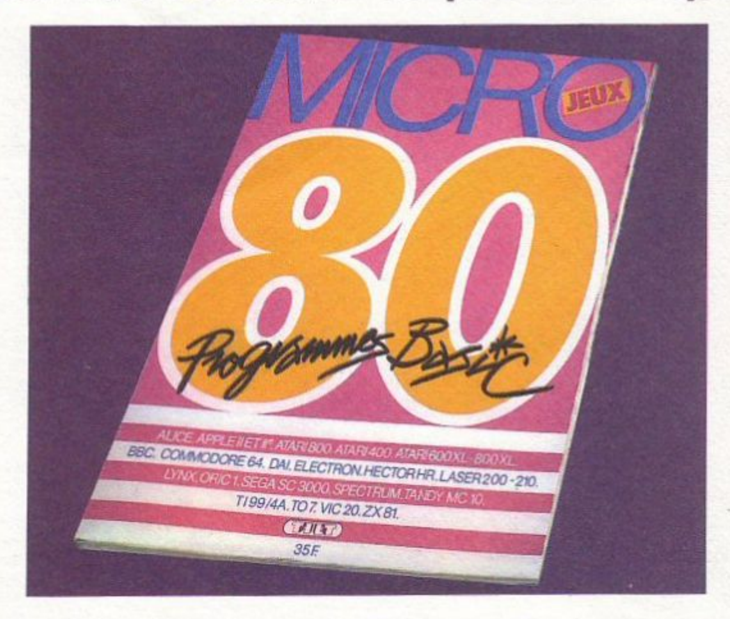
TILT
AUTORISATION 1662 75
75085 PARIS CEDEX 02

CORRESPONDANCE REPONSE

Valable du 01-10-82
au 30-09-85

A utiliser seulement en France métropolitaine et dans les départements d'Outre-Mer.

Réservez votre «Micro Jeux» pour être certain de ne pas le manquer !



- Un numéro hors-série de TILT indispensable aux passionnés de la programmation, des débutants aux utilisateurs confirmés.
- 80 logiciels de jeux inédits, à programmer vous-même.
- 21 ordinateurs au banc d'essai pour faire votre choix sans vous tromper.
  35 F seulement

Pour réserver votre exemplaire, cochez sur votre Titre d'abonnement la case prévue à cet effet, et n'oubliez pas d'ajouter ces 35 F au montant de votre règlement. Postez vite.

Frostbite, Mrs Pac Man, Space Invaders 1 600 F ou échange contre Coleco avec la K7 d'origine. **Laurent HUNERBLAES, 125, avenue carnot, 54130 Saint-Max. Tél. : (8) 321.25.93 (heures de repas).**

V04/795 – Vends Videopal 450 F. Vends K7 pour Videopac n° 41, Super Cobra (Parker), Demon Attack (Activision) 250 F pièce ou 650 F les 3. Vends n°s 1, 4, 14, 24, 35, 36, 60 F pièce ou 300 F les 6. vends n°s 38, 39, 41, 43, 125 F pièce ou 550 F les 4. Le tout est en bon état. **Tél. : 663.02.94. (Merci !).**

V05/1 – Vends ZX 81 (10/82) + 16 Ko (1/83) + ZX Printer (11/83) + 5 livres. Matériel en très bon état. L'ensemble cédé à 1 200 F. **Laurent BLEUSE, 10/2 résidence Montreuil, 02000 Laon.**

V05/2 – Vends K7 CBS Carnival, Cosmic Avenger, Mouse Trap, Schtroumpfs, Space Fury, Gorf, Donkey Kong, Subroc, Pitfall, Looping, Zaxxon. **Francis BURG, résidence du Parc Pierre, esc. E, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (6) 015.83.92.**

V05/3 – Vends VCS Atari complet + K7 Combat, parfait état de marche 750 F + Space Invaders 150 F + Pac Man 150 F + Defender 150 F ou le tout 1 000 F. **Daniel TOURCHICK, 84, rue des Carrouges, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 849.09.28.**

V05/4 – Vends micro : Sega SC 3000 + 2 K7 : Congo Bongo et Star Jacker + 2 manettes dont 1 Manette Spectravidéo + adaptateur (Peritel Secam). Le tout 2 100 F (encore sous garantie). **Emmanuel DRUELLE, 2, bd Aristide-Briand, 59730 Solesmes. Tél. : (21) 37.36.11.**

V05/5 – Vends Microvision avec K7 Casse Briques et Bataille Navale, jeux électroniques Fire Attack et Neko-Don-Don + Logic 5 :500 F (valeur neuve : 1 025 F). **Alain RONDEAU, Quartier de La Levade, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : (90) 56.39.43, après 18 h.**

V05/6 – Vends jeu Mega 10000 très peu servi, excellent état 200 F + jeu Cristaux Liquides, Tir aux Corbeaux TBE sans piles 50 F + Rampe 3 spots TBE 100 F. **Fabien KRAWCZXK, 107 bis, rue Raoul-Briquet, 62710 Courrières. Tél. : (21) 20.36.63.**

V05/7 – Vends console Mattel + 4 K7 (Football, Golf, Pocker, Horse Race) valeur neuf 2 400 F, bradé 900 F. Etat neuf presque jamais servi. **Philippe NATAF, 21, avenue du 8 Mai1945, 95200 Sarcelles. Tél. : 419.15.77.**

V05/8 – Vends 200 F ordinateur d'échecs Scisys Junior. **Laurent BOSSU, La Marnière, 44310 Saint-Colomban.**

V05/9 – Vends Videopac Philips C 52 + 8 K7 (n°s 38, 34, 8, 9, 25, 4, 22). Vérification avril 84, prix : 1 500 F. **Michel LE BORGNE, 10, rue Fernand-Léger, 93380 Pierrefite-sur-Seine. Tél. : (1) 821.53.39.**

V05/10 – Vends Vectrex + Cosmic Chasm et Amour Attack 1 4000 F. Etat neuf, sous garantie d'un an. **Frédéric DEGOUT. Tél. : 009.32.18, après 18 h.**

V05/11 – Vends ZX Spectrum 48 K + adaptateur Secam + 2 K7 + magneto + livres Basic, le tout sous garantie et acheté le 31/01/84, vendu 2 400 F. **Xavier DUFLOS, 26, rue des ecoles, 75005 Paris. Tél. : (1) 326.78.77, après 18 h.**

V05/12 – Vends VCS Atari de 83 + 4 manettes + 3 cartouches : Combat, Pac Man et River Raid, excellent état, vendu 1 450 F. **Patrice JEROME, 21, rue de Normandie, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : (61) 72.41.50.**

V05/13 – Vends console Mattel nov. 83 + 15 K7 (Tutankham, Tennis, Donjons, Mission X, Echecs, etc.) 3 500 F. **Laurent TIVILLIER, 25, Vers le Battoir, 74700 Sallanches. Tél. : (50) 58.11.88, heures de repas.**

V05/14 – Vends VCS Atari + 4 K7 Combat, Kangaroo, Pac Man, Donkey Kong + 2 paires de commandes, prix 2 100 F. **Patrice MANCHON, 1, place du Commerce, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 308.84.38.**

V05/15 – Vends pour CBS Turbo 600 F (garantie jusqu'en 85) ou échange contre Rocky (ou contre 2 K7 Style Subroc, Fathom, Q-Bert) + Cosmic Avenger 250 F. **Laurent COET, 21, rue des Aulnaies, 95320 Saint-Leu-la-Forêt (95 uniquement). Tél. : (1) 414.97.07.**

V05/16 – Vends Laser 200 (12/83) + Extension 16 K : 1 500 F + Cassettes : 30 F + Intellivision + 5 cartouches : 1 000 F. **G. COSANI, 17, résidence La Vaucouleur, 91940 Les Ulis. Tél. : 446.22.26.**

V05/17 – Vends Apple IIe 1982, bon état + lecteur de disquettes + livres de programmes + Logiciels Ludiques prix : 3 000 F à débattre. **Phillipe KAPHANTARIS, 104, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. : 280.18.85, entre 15-17 h ; 874.41.17, entre 20-22 h.**

V05/18 – Vends ordinateur de poche Casio PB 100 + Extention de Mémoire + 2 livres, état neuf, prix : 750 F. **Stéphane MAZA, 7, rue Casimir-Brenier, 38120 Saint-Egreve. Tél. : (76) 75.01.24.**

V05/19 – Vends jeu Atari 2600 + 2 K7 (Combat et Enduro), le tout acheté 1 658 F, vendu 1 200 F. **François SEEBACHER, 23, boulevard Maréchal De-Lattre-de-Tassigny, 58000 Nevers. Tél. : (86) 61.44.18 (heures de repas).**

V05/20 – Vends 26 numéros Stange, Spécial Strange et Origines + 4 numéros Calandre + Tilt n°s 11 ou échange le tout contre Extension ZX 81 (16 K). **frédéric BOUVEUR, 26, rue de la Constitution 59650 Villenve-d'Ascq.**

V05/21 – Vends VIC 20 (2/83) + Ext. 28 K (32 lm) + Carte-Mere + SE + P. Aids + 13 cartouches. jeux + 25 K7 divers + livres. Prix : 3 500 F. **Dominique DALLASSERRA, 25, avenue Lespinasse, 93250 Villemomble. Tél. : 855.07.18.**

V05/22 – Vends Vectrex encore garantie jusqu'à fin juin 84 + 6 K7 : Scramble, Hiper Chase, Berzerk, Armor, Attack Cosmic, Chase et Spike, le tout cédé à 2 300 F. **Delfino CRISTOPHE, 18, rue Chauvart, 95500 Gonesse. Tél. : 985.53.04, après 19 h 30.**

V05/23 – Vends K7 Atari : Nigh Driver (70 F), Super Brakout (100 F), Space Invaders (150 F), Super Cobra (200 F). **Cyril KASPARLIAN, 1, rue du Goujon, 91510 Janville-sur-Juine. Tél. : (6) 456.41.10, après 17 h.**

V05/24 – Vends Vidéopac Philips C 52, bon état + 4 K7 jeux. Prix : 1 800 F, urgent. **Patrice DAVI, 505, chemin des Salines, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.69.26.**

V05/25 – Vends ordinateur Atari 800 + lecteur de disquettes 810 : 5 500 F. **Henrik EISE. Tél. : (1) 741.24.71, après 19 h.**

V05/26 – Vends console Mattel + 3 K7 achetées en déc. 83, valeur de 2 700 F, le tout en excellent état et peu servi, vendu 1 600 F. **Jean-François OLIVIER. Tél. : (1) 372.50.20, à partir de 20 h.**

V05/27 – Vends console Mattel + 2 K7 Space Armada + Sking. Prix : 1 200 F - 1 150 F. **Christophe ESCABAR, 14, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : 251.49.26.**

V05/28 – Vends pour VCS Atari K7 + notices d'emploi : Pitfall 150 F, Skiing 150 F, Kaboom 150 F, Trick Shot 150 F, Star Raiders + manette spéciale 200 F, Space Invaders 80 F,Berzerk 120 F, les 5, réduction de 40 F, le total : moins 80 F. **Yves ou Vincent DAVID. Tél. : 867.44.23, après 17 h.**

V05/29 – Vends VCS Atari avec 9 K7 parfait état (Popeye, Phoenix, Pac Man, Sworquest, Superman, Casino, Space Invaders) : 2 300 F, paie frais d'envoi. **Philippe LABARRE, 216, Chaussée d'Ixelles, 1050 Bruxelles (Belgique). Tél. : (2) 511.88.51.**

V05/30 – Vends K7 Mattel, Dracula, Pitfall, Shark, Dragon Fire, etc. Prix entre 160 et 200 F. Vends également module Statistics pour TI 99/4 A 150 F. **Laurent DECLER, 39, rue de La Garenne, 92310 Sèvres. Tél. : 626.95.37.**

V05/31 – Vends console Mattel avec 4 K7 (Skiing, Boxing, Startrike + la merveilleuse K7 Avanced Donjons et Dragons. **Paulo-carlos ESPADINHA, 22, rue Théodule-Ribot, 82700 Colombes.**

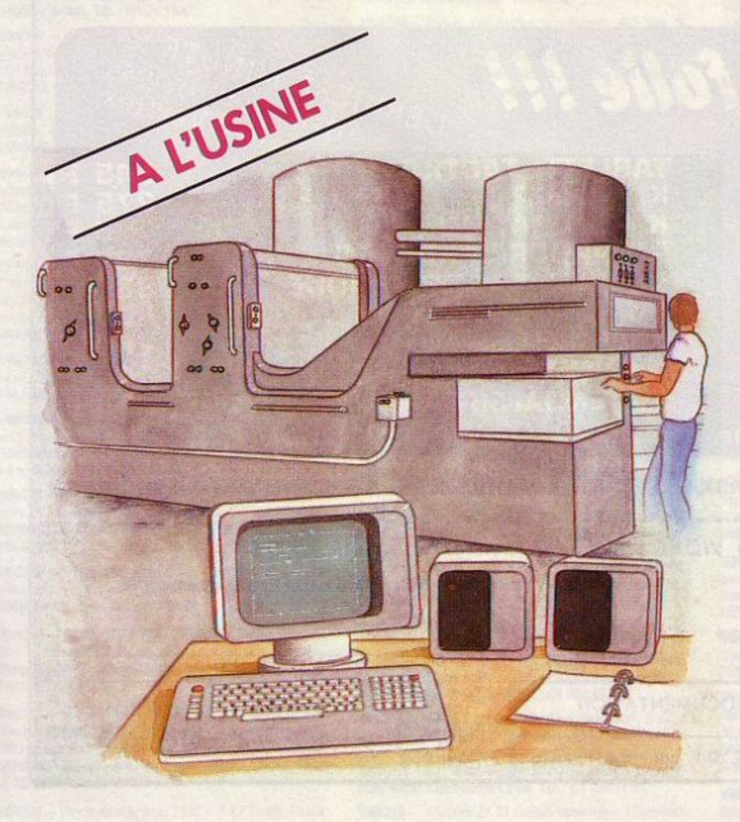
V05/32 – Vends VCS Atari + 10 K7 et Cenpipede, Battlezone, Berzerk (Atari), River Raid, Enduro, Pitfall, Skiing (ACT), Spiderman (Parker), Donkey Kong (CBS), VCS TBE, valeur 4 500 F, vendu 2 500 F. **Daniel ZERBIB, 43, rue de Bordeaux, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : 893.07.84.**

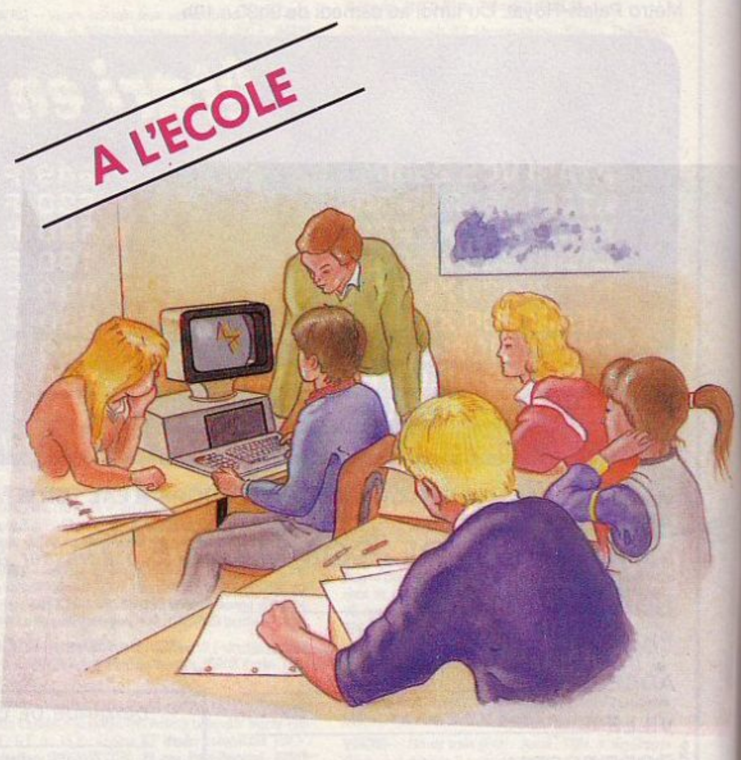
V05/33 – Vends Videopac Philips C 52 avec K7 14 et 11 : 600 F, le tout 15 K7 de 80 à 150 F. **Antoine CAMERLO, 1, avenue Moderne, 75019 Paris. Tél. : (1) 208.13.12.**

L'INFORMATIQUE EST ENTRÉE
NE RATEZ PAS VOTRE







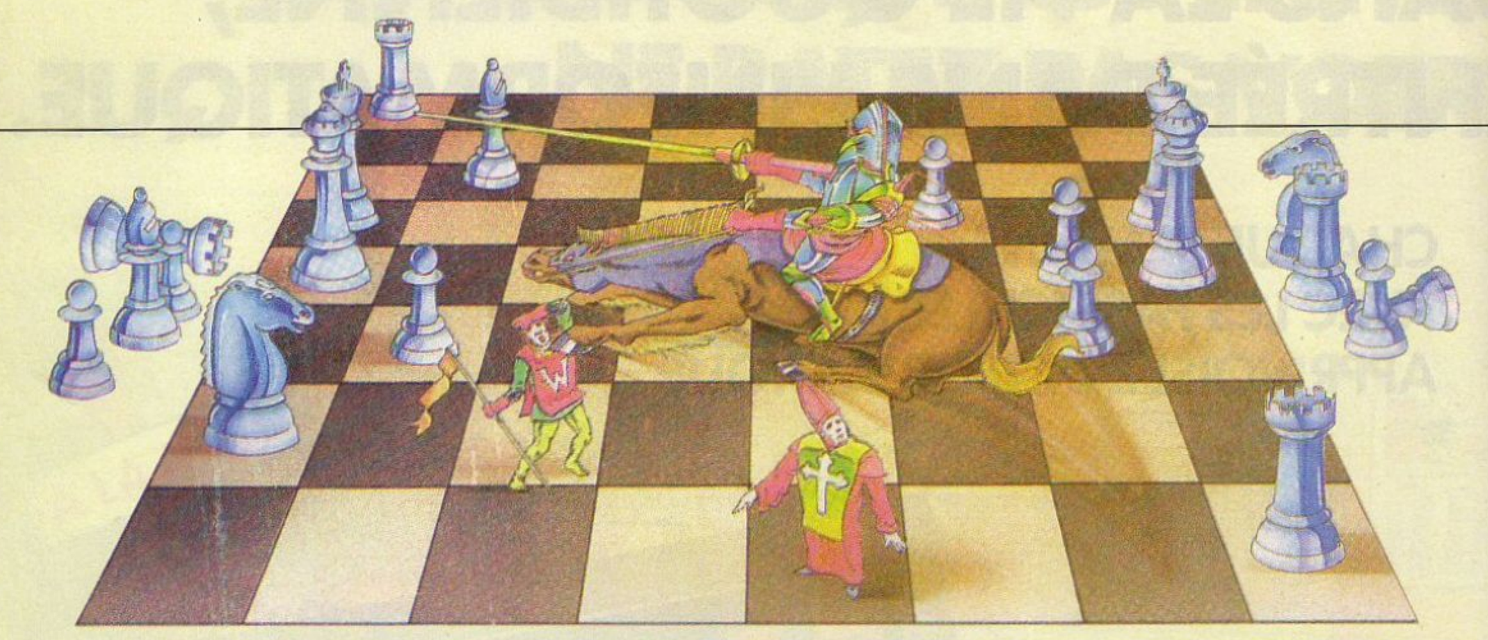


CHEZ VOTRE

DANS LA VIE QUOTIDIENNE, ENTRÉE DANS L'INFORMATIQUE.

CHAQUE SEMAINE
AVEC LES FASCICULES BASIC PLUS
APPRIVOISEZ L'INFORMATIQUE





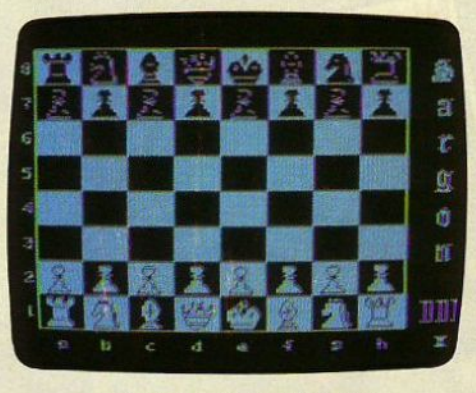
LA POMME FAIT MAT

Les époux Spracklen, les meilleurs programmeurs d'ordinateurs d'échecs, signent un nouveau coup de maître. Après l'Elite AS et le Prestige, voici Sargon III, un logiciel Haydern Software pour Apple II et IIe, performance oblige...

Le coffret de *Sargon III* révèle deux disquettes : l'une contient le programme proprement dit, tandis que l'autre offre un choix de cent sept parties de grands maîtres et quarante-cinq problèmes d'échecs. Le manuel d'explication, particulièrement complet, est en anglais malheureusement.
L'échiquier occupe l'écran dans sa totalité. Le graphisme des pièces est excellent et il faudrait vraiment y mettre du sien pour les confondre. Les déplacements sont enregistrés en indiquant les codes des cases de départ et d'arrivée. La pièce concernée clignotera et ira se placer sur la case désirée. Les déplacements illicites sont bien sûr refusés. Vous pouvez jouer avec les Blancs ou les Noirs. Si vous choisissez cette dernière option, il est possible de demander le retournement de l'échiquier afin de placer les Noirs au bas de l'écran, ce qui peut paraître évident, même si certains programmes oublient de le proposer.

Le plaisir d'affronter l'adversaire

Sargon III applique toutes les règles d'échecs, y compris les cas de nullité par triple répétition ou par la règle des cinquante coups. Il offre plusieurs options complémentaires dont certaines tout à fait intéressantes. Vous vous retrouvez dans une position difficile et manquez d'inspiration ? Alors demandez au programme de vous suggérer un déplacement. En dehors des premiers niveaux, les propositions seront le plus souvent justifiées. Vous pou-


Sargon III pour *Apple II et IIe*

vez même faire preuve de la plus grande inconstance en décidant subitement de changer de camp. Ce n'est bien sûr pas très « fair-play », mais qu'importe, l'essentiel n'est-il pas de participer ? Si vous avez joué un coup malheureux, il est possible de revenir très facilement en arrière et cela jusqu'au début de la partie éventuellement. Bien des machines d'échecs de haut niveau feraient bien de s'en inspirer pour ne pas limiter ce retour à quelques demi-coups alors que ce dispositif ne prend finalement que peu de place en mémoire.
Si vous aboutissez à une position équilibrée où personne ne peut concrétiser un quelconque avantage, il est possible de proposer un nul à la machine. Elle analysera votre proposition et l'acceptera si elle n'entrevoit pas sa victoire. Vous pouvez aussi, si vous possédez une imprimante, effectuer une copie soit de l'échiquier, soit de la liste des déplacements. Si la partie se prolonge plus longtemps que prévu ou que vous soyez simplement fatigué, vous pouvez à tout moment sauvegarder la partie en cours sur disquette. Contrairement aux autres programmes, ce n'est pas seulement la position en cours qui est sauvegardée, mais bien l'ensemble de la partie ; que vous pourrez reprendre à un stade antérieur.
Vous pouvez aussi faire rejouer une partie depuis le début, de façon à analyser vos erreurs et vos bonnes combinaisons. Ce dispositif est très utile pour progresser aux échecs car seule l'analyse vous dévoilera où se situe exactement la faute qui vous conduira à une position intenable quelques coups plus tard. De plus à tout moment, vous pourrez reprendre la main et recommencer à jouer normalement.
Le *Sargon III* est l'un des très rares programmes pour ordinateurs personnels qui analyse la situation pendant le temps de réflexion de l'adversaire. Ce qui lui permet de gagner beaucoup de temps et de mieux parer vos coups. Mais on peut supprimer cette possibilité de façon à diminuer la force du programme. Cette suppression n'est pas du tout inutile. Bien des joueurs débutants ou occasionnels ayant acheté une machine de haut niveau s'en sont désintéressés après quelques dizaines de parties, la machine les battant régulièrement dès le niveau 1. Or on ne prend du plaisir à affronter un adversaire que si l'on pense pouvoir un jour se mettre à sa por-

tée. Le programme permet enfin d'observer le mode de réflexion de la machine. On prend alors connaissance de la profondeur de la recherche en demi-coups et de l'ensemble des déplacements envisagés par l'ordinateur. On peut donc savoir si la bonne réponse fournie à un problème est le fait du hasard ou si le programme a bien envisagé la suite logique des coups. Le score de la position est aussi affiché en notation décimale, beaucoup plus compréhensible que la notation hexadécimale.
Le *Sargon III* propose huit niveaux de jeu. Les temps de réflexion s'échelonnent depuis cinq secondes pour le niveau 1 jusqu'à dix minutes en moyenne pour le niveau 8. Le niveau 9 est un niveau dit infini, réservé aux problémistes ; l'ordinateur analysant la position jusqu'à trouver un mat. Si celui-ci n'existe pas, la seule solution est alors de l'obliger à jouer.

Diagramme 1 :
Fischer-Cioccaltea, 1962



Le roi du roque

Etudions maintenant comment se comporte le programme en cours de partie. Nous avons joué contre lui à différents niveaux afin de nous rendre compte de ses possibilités réelles. En effet, certains programmes, comme celui du *Mephisto 3*, sont de force importante au niveau tournoi (trois minutes par coup) mais se révèlent très faibles dans les premiers niveaux. D'autres au contraire sont dotés de programmes dévoilant leurs qualités dès les premiers niveaux tels que le *Constellation* et le *Super 9*.
La bibliothèque d'ouvertures est particulièrement complète et comprend plus de 68 000 positions différentes. Elle dépasse de très loin l'étendue de celles des autres programmes commercialisés : à titre de comparaison, celle du *Prestige*, jusqu'ici la plus complète, ne comprend « que » 18 000 positions différentes. Par contre, et c'est dommage, le programme ne peut pas reconnaître la simple interversion de coup, ce qui l'amène à sortir de sa bibliothèque

Diagramme 2 :
Tal-Semenkin, 1954



prématurément avec tous les inconvénients que cela comporte (réflexion plus longue et surtout coups hasardeux).
En milieu de partie, le programme est capable de développer d'intéressantes combinaisons et fait preuve d'une capacité tactique importante le rendant dangereux. Par contre, son analyse stratégique est nettement moins performante. D'ailleurs son calcul du score attribue au maximum un bonus positionnel de 99 points alors qu'une différence d'un pion est cotée plus de 100 points.
Sargon III a tendance à roquer beaucoup plus tardivement que ses concurrents et à effectuer assez souvent le grand roque. C'est un peu étonnant quand on sait que celui-ci est bien souvent la porte ouverte à toute une suite de catastrophes. En fin de partie le programme se situe au niveau de celui de ses concurrents, c'est-à-dire plutôt faible. Toutefois, il semble connaître la règle du carré et celle de l'opposition rapprochée.

Diagramme 3 :
Olafsson-Karpov, 1980



Nous avons soumis au *Sargon III* quelques positions tirées de parties de grands maîtres. Le programme était au niveau 6 soit trois minutes par coups.
Diagramme 1 : (Fischer - Ciocaltea, 1962). Les Blancs jouent et gagnent. *Sargon III* trouve Fg5 en deux minutes contre vingt secondes pour *Super Star*, une minute pour *Constellation*, un peu plus de trois minutes pour *Méphisto 3* et cinq minutes pour *Super 9*.
Diagramme 2 : (Tal - Semenkin, 1954). Les Blancs doivent trouver un mat en six coups. Comme tous les autres, *Sargon III* répond Fxf6 en trois minutes au lieu de Txf6.
Diagramme 3 : (Olafson - Karpov, 1980). Les Noirs jouent et gagnent. Le programme trouve la solution par Da2 en cinq minutes contre une minute pour *Super Star*, cinq pour *Constellation* et cinq minutes et demie pour *Méphisto 3*.

Diagramme 4 :
Burga-Karpov, 1982

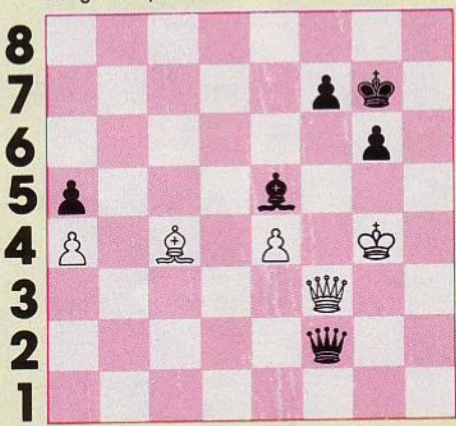


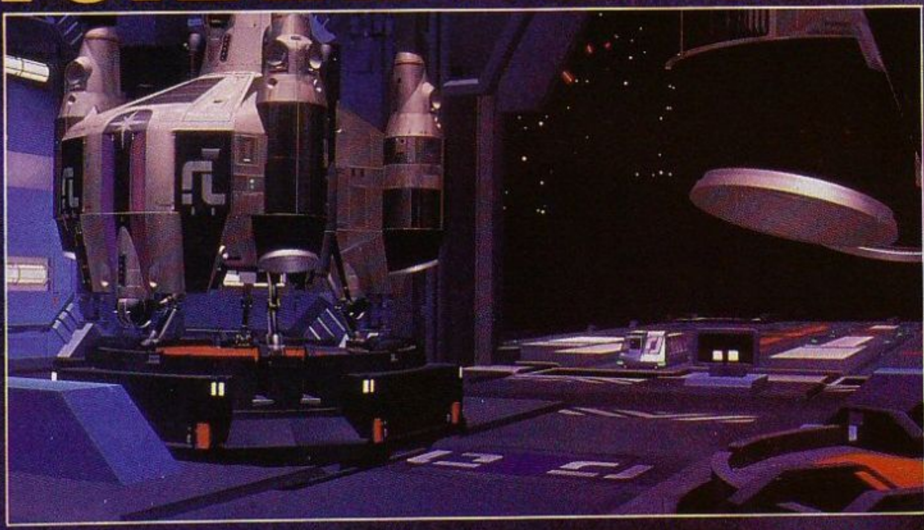
Diagramme 4 : (Burga - Karpov, 1982). Le *Sargon III* trouve la solution de ce mat forcé par Dg1 + en huit minutes, contre dix-huit secondes pour *Constellation*, quarante-neuf secondes pour *Mephisto 3* et cinquante minutes pour *Super Star*.
Ces réponses montrent que le *Sargon III* se situe à un bon niveau pour l'analyse des problèmes mais que son algorythme d'attaque du roi est un peu moins performant que celui de certains de ses concurrents, comme le *Constellation*, confirmant ainsi l'impression se dégageant lors des parties.
Le *Sargon III*, pour un prix de 815 F environ, constitue certainement le meilleur programme disponible sur ordinateur personnel, faisant jeu presque égal avec les machines les plus fortes du marché. Les amateurs pourront de plus découvrir avec intérêt de nombreuses parties de grands maîtres, enregistrées sur la deuxième disquette. (*Sargon III* de Haydern Software pour Apple II-IIe.)

Jacques HARBONN



CARTE POSTALE

LA GRANDE ILLUSION



Tron est mort. Son univers stylisé, fierté des designers et informaticiens des studios Walt Disney, vient de s'écrouler sous les coups de boutoirs d'une simple console informatique de... 15 millions de dollars ! Résultat : un film génial, entièrement conçu à partir d'images de synthèse dont les effets spéciaux et spaciaux valent largement ceux de *Star Wars*. Seule différence : ici aucune maquette, aucun trucage. Tout est affaire de programmation.

The Last Starfighter est sorti aux Etats-Unis au mois d'août et apparaîtra sur les écrans français dans quelques semaines. Il sagit d'un « space opera » dans la grande tradition du genre : simple (les bons et les méchants !), drôle par moments, romanesque, et aussi tonique qu'un bon jeu vidéo. Les jeux électroniques ont d'ailleurs une place de choix dans l'intrigue du film, puisque, après avoir battu tous les records sur une console spéciale, placée sur terre à dessein, le jeune Alex (interprété par Lance Guest) se trouve propulsé dans l'espace à bord d'une voiture d'un type très particulier ! Le jeu était évidemment un test. Il a démontré qu'Alex possédait des réflexes et un coup d'œil extraordinaires. Il fera donc une recrue de choix pour la défense de la planète Rylos, menacée d'invasion par les cruels Ko-Dans ! C'est dans le vide interstellaire que le film prend toute son ampleur. A ce stade, l'ordinateur nous ▶

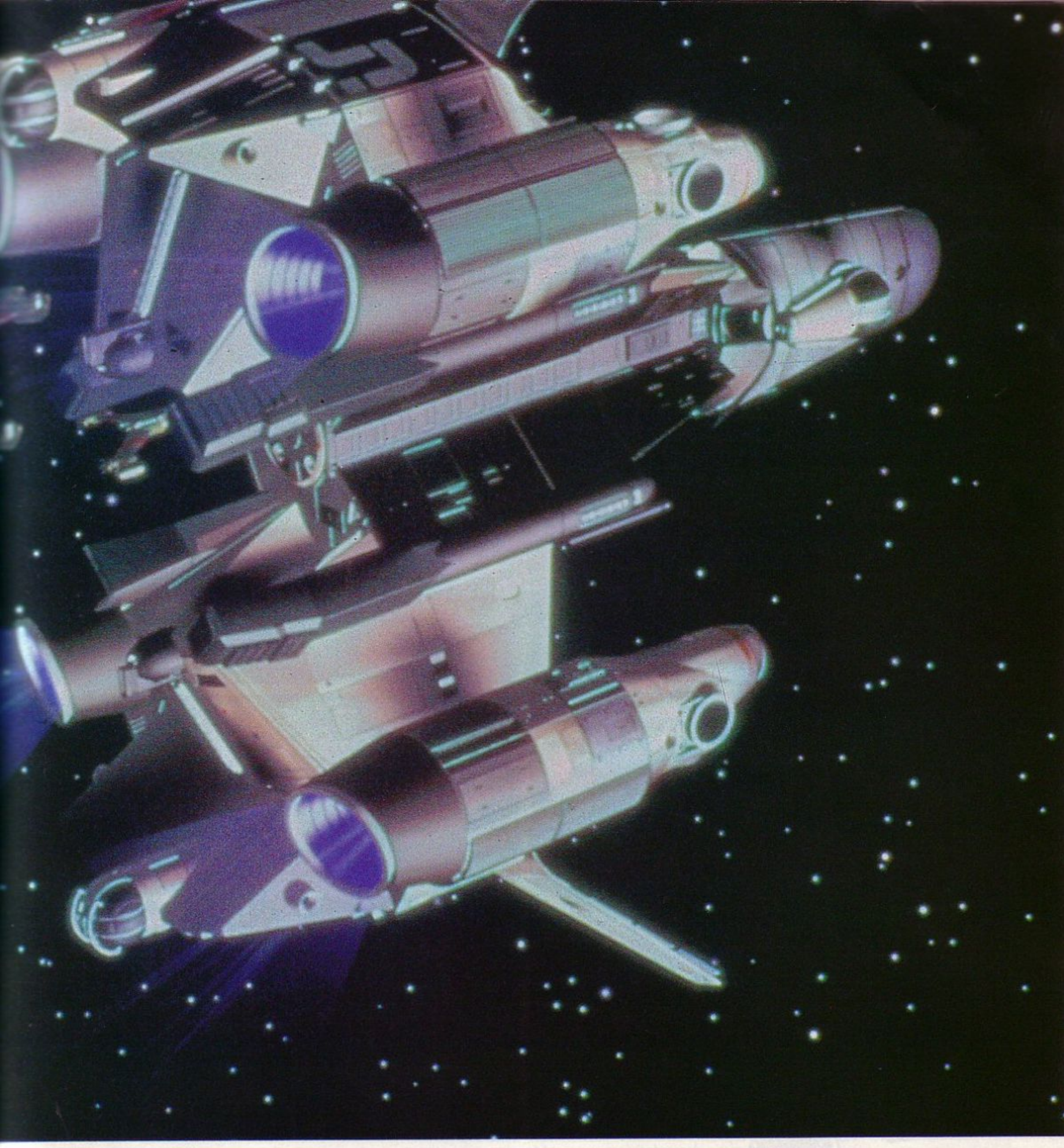


montre, en 300 plans d'effets spéciaux (correspondant à 25 minutes de film, un record absolu), ce dont il est maintenant capable : donner au vaisseau d'Alex la consistance du vrai métal, mettre en scène des combats spatiaux qui valent toutes les guerres des étoiles, créer une barrière dans l'espace presque palpable... En d'autres termes, les images de synthèse viennent de réaliser un bond décisif : là où *Tron* se limitait à la création d'un univers stylisé, dont les formes et les couleurs trahissaient immédiatement l'origine, *The Last Starfighter* cherche — et réussit — à donner une illusion complète de réalité. Qui doit-on féliciter pour cette performance ? En premier lieu Gary Demos et John Whitney, fondateurs de la société Digital Productions, qui ont investi deux ans de leur existence et plus encore de capitaux dans le film. Mais les mérites doivent être partagés avec un collaborateur de deux mètres de haut et d'un mètre cinquante de large : le *Cray X-MP*, l'ordinateur le plus puissant existant actuellement sur terre.

L'emploi de cette méga-machine de 15 millions de dollars fut essentiel. Sur le plan informatique, la création d'images est en effet une des opérations les plus longues et les plus compliquées qui soient.

Seuls changent, d'année en année, le perfectionnement des programmes et la vitesse de calcul des ordinateurs. Le processus menant à l'obtention d'une séquence de film totalement artificielle demeure, lui, le même. Il se déroule invariablement en trois phases : la conception des formes et des scènes, la création des images telles qu'elles apparaîtront à l'écran, et le transfert de celles-ci sur film.

Lors de la première phase, les objets à représenter doivent être dessinés de

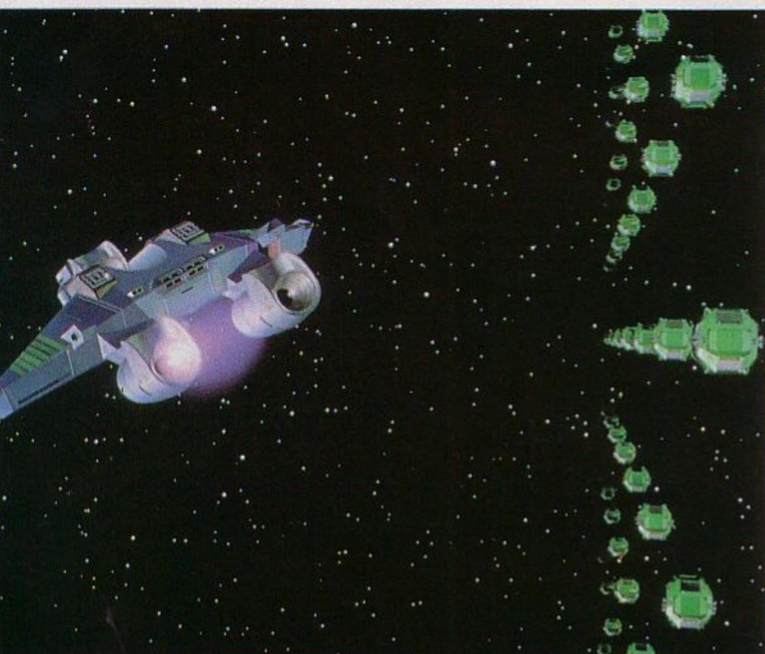


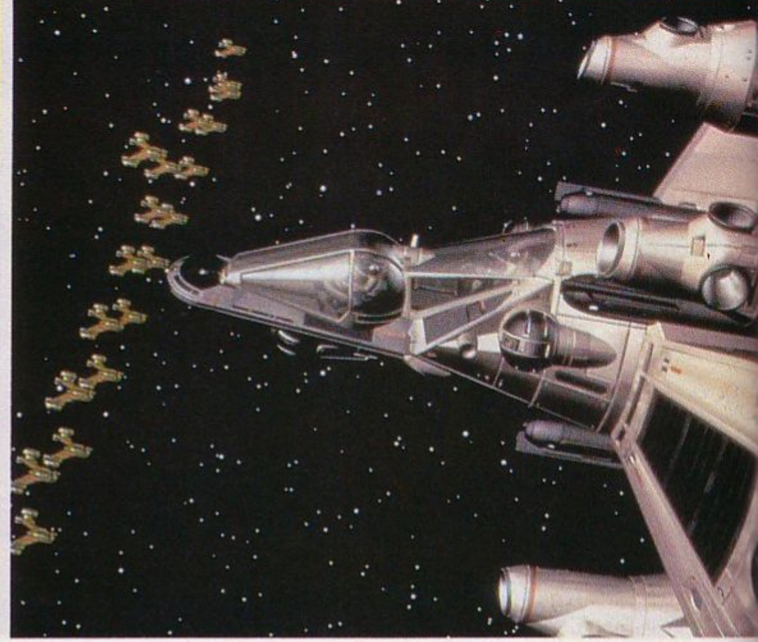
manière très précise, sous plusieurs angles. Les graphiques sont ensuite placés sur une tablette spéciale reliée à un moniteur vidéo, et « encodés » point par point, mesure par mesure, par un technicien muni d'un curseur. Au terme de cette opération, l'ordinateur connaît parfaitement toutes les dimensions de l'objet : il peut le représenter à l'écran sous forme vectorielle, c'est-à-dire d'un ensemble de polygones juxtaposés les uns aux autres, et rendant compte le mieux possible de son apparence générale. Selon la complexité du sujet, le nombre de polygones varie. Pour créer le *Gun Star* (le vaisseau spatial principal) de *The Last Starfighter*, il en a fallu environ 600 000.

L'épreuve de l'encodage est pénible, mais elle porte ses fruits. Maintenant, l'équipe du film bénéficie d'une vue tridimensionnelle du sujet qui autorise toutes les manipulations imaginaires.

« *Les figures qui apparaissent à l'écran possèdent une réelle profondeur*, commente Ron Cobb, l'illustrateur de génie *(Star Wars, Alien, Conan)* responsable de la conception visuelle de *The Last Starfighter*, *car l'ordinateur enregistre leurs mesures sur trois axes (x,y,z) correspondant aux trois dimensions de l'espace. Cela nous permet de les faire pivoter à loisir, de les examiner sous tous les angles, et éventuellement de les modifier. Ce qu'il y a d'extraordinaire avec cette méthode est que tout devient possible. Par exemple, si un objet est placé dans un décor, la ''caméra'' peut se déplacer sur les côtés ou vers le haut, et l'arrière-plan demeure toujours exactement en perspective. Avec les méthodes traditionnelles, comme les peintures sur verre, ce genre de chose n'est pas envisageable.* »

Les formes vectorielles possèdent un autre avantage déterminant : par leur maniabilité, ▶





elles permettent au réalisateur d'exercer un contrôle direct, absolu, sur les effets spéciaux du film. Dans les grandes productions classiques, comme *Le retour du Jedi*, la complexité des trucages limite voire interdit toute intervention du cinéaste. Mais pour *The Last Starfighter*, le metteur en scène Nick Castle a pu déterminer lui-même, grâce à des commandes simples, non seulement l'aspect mais aussi les mouvements des vaisseaux spatiaux. Ces derniers furent calculés par un système d'images-clé, correspondant aux principales étapes du déplacement, entre lesquelles l'ordinateur produisit lui-même les images intermédiaires manquantes.

A ce stade, tous les éléments constitutifs d'une séquence sont en place : les objets et les décors sont assemblés, et la scène est « chorégraphiée ». La seconde phase du processus peut alors intervenir : à partir des formes vectorielles, l'ordinateur va créer une représentation extrêmement précise des images du film. Celles-ci, appelées « raster images », apparaîtront sur un écran comprenant 4 000 lignes, elles-mêmes divisées en 6 000 pixels. L'opération se fait sans intervention humaine. En fonction des informations qui lui ont été données (déplacements, éclairage de la scène, etc.), l'ordinateur compose les images une par une. Il détermine d'abord quelles sont les surfaces visibles par l'œil humain. Il calcule ensuite la brillance de chaque polygone en tenant compte de l'angle d'incidence de la lumière et de la matière dont est fait l'objet (l'acier ne réfléchit pas les rayons lumineux de la même manière que le bois). Ainsi sont différenciées des zones éclairées et des zones d'ombre : en « lisant » l'espace qui les sépare, l'ordinateur élimine les angles créés par le découpage polygonal et obtient

des surfaces régulières. Enfin, la machine attribue une couleur à chaque pixel. L'image est terminée. Il ne reste plus qu'à la transférer sur la pellicule. Ce sera chose faite grâce à un tube cathodique qui imprime le film en faisant varier l'intensité lumineuse de chaque pixel.

Tel qu'il apparaît dans *The Last Starfighter*, le résultat est stupéfiant de vérité et de beauté. Mais il est également l'aboutissement d'un processus extrêmement long. Chaque graphique « raster » nécessite en effet jusqu'à une demi-heure de temps de calculs... Ce qui signifie qu'il faut douze heures pour produire une seule seconde de film, sans tenir compte du temps de préparation et de programmation !

Le temps est l'ennemi principal des images de synthèse. « *Si nous avions été moins bousculés,* déclare Ron Cobb, *nous aurions pu être encore plus réalistes : nous aurions pu, par exemple, créer des ombres portées d'un objet sur un autre, ou animer les silhouettes des deux personnages que l'on voit de loin à l'intérieur du* Gun Star. *Tel qu'il est, le film ne rend pas totalement compte de ce dont notre système est réellement capable.* »

L'avenir est donc déjà en marche. Le meilleur — et le plus étonnant — reste à venir. Les possibilités sont nombreuses, presque illimitées. Parmi celles-ci, la réalisation de films en relief est la plus immédiate. Puisque l'ordinateur crée tout en perspective, il lui est très facile de produire, pour chaque plan du film, deux images légèrement décalées l'une par rapport à l'autre, correspondant exactement aux conditions idéales de tournage et de projection de films en relief. L'idée fait son chemin, puisque Digital Productions prépare actuellement un film en 3D de 40 minutes, qui sera projeté à la Foire Mondiale de Tokyo en 1985.

Mais il y a plus fort, les sociétés d'informatique s'apprêtent en effet à utiliser une nouvelle méthode qui permettra d'étendre considérablement l'utilisation de graphiques de synthèse : la digitalisation des images. Digitaliser une image, cela revient simplement à la faire « lire » par l'ordinateur. Celui-ci l'analyse et la décompose en pixels. Elle peut alors être modifiée à volonté, exactement comme si elle avait été générée par la machine. La nature de l'image d'origine importe peu : il peut s'agir aussi bien d'un dessin que d'un plan de film mettant en scène un acteur... Ce qui implique que lorsque ce procédé sera mis au point (dans quelques mois), il n'y aura plus de différence entre « image naturelle » et « image synthétique ». Toutes deux posséderont la même perfection, la même souplesse d'utilisation, et pourront être mélangées à loisir, ce qui n'est pas le cas actuellement.

Dès lors, tout sera possible : changer la couleur de la chemise d'un comédien (une simple instruction à l'ordinateur suffira), reconstituer le Paris du XIXe siècle en « effaçant » toutes les antennes de télévision et les immeubles récents, surmonter une colline déserte (filmée réellement) d'un château (créé sur écran) qui demeurera constamment en perspective, et surtout faire évoluer les comédiens dans les décors les plus fous sans qu'aucun trucage ne soit décelable. Grâce à l'imprimeur digital, les plans composites qui nécessitent actuellement la superposition laborieuse de plusieurs éléments filmés séparément (l'acteur, un modèle réduit de vaisseau spatial, une peinture sur verre représentant un décor, des rayons laser, etc.) pourront être réalisés aisément, sans les problèmes et les imperfections que connaissent même les films extrêmement cher.

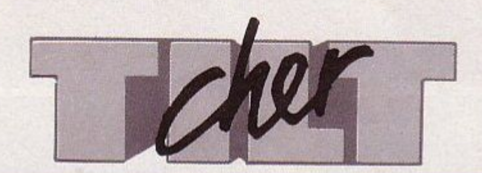
Arrivée à ce niveau, l'image de synthèse n'aura plus qu'une étape à franchir avant d'atteindre la suprématie absolue : réussir à imiter la vie.

Pour le moment, la duplication de l'être humain reste limitée à une représentation très shématique.

« *Nous nous sommes amusés à « encoder » le visage d'une de nos collaboratrices pendant le tournage de* The Last Starfighter dit Ron Cobb. *Nous avons procédé exactement de la même façon que pour un vaisseau spatial ou une machine : nous avons tracé des lignes sur son visage définissant des polygones, l'avons photographiée sous différents angles, puis avons transmis ces informations à l'ordinateur. Ainsi, il a pu faire un portrait assez grossier, mais ressemblant et mobile dans l'espace. Mais si nous voulions obtenir un résultat vraiment convaincant, il faudrait employer une autre méthode. L'idéal serait en fait de créer une image synthétique d'un squelette stylisé mais exact dans sa forme. Puis, on procéderait de même pour les muscles, en indiquant à l'ordinateur leurs points d'attache et leur mode de contraction. Enfin, on pourraît projeter une image de peau réelle sur cet écorché. Certaines parties seraient évidemment plus difficiles à simuler que d'autres, comme les yeux, dont le fonctionnement, l'aspect brillant, etc., devraient être décrits très précisément à l'ordinateur. Mais on peut y arriver : John (Whitney) et George Lucas ont déjà obtenu des yeux très réalistes.* »

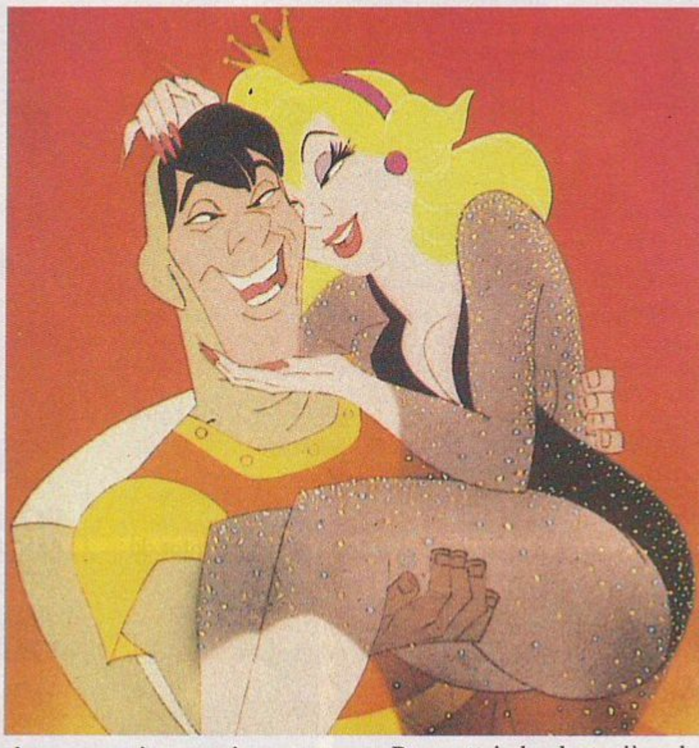
Après les yeux viendront les cheveux (très difficile à réaliser à cause de leur nombre et de leurs mouvements), le visage, puis le corps tout entier. Avant la fin du siècle, de nouveaux barons Frankestein, entourés de systèmes informatiques, auront réussi à créer une forme de vie artificielle... Mais d'ici là, les images générées par ordinateur nous auront valu de splendides batailles spatiales, des monstres et des paysages extra-terrestres comme ni le cinéma ni les jeux vidéo n'en ont encore produits. *The Last Starfighter* n'est qu'un avant-goût de ce que l'avenir nous réserve...

Guy DELCOURT



Un spécial « Cher Tilt », pour aider les passionnés de jeux d'arcades à pulvériser tous les records sur Dragon's Lair. David Chemla, de Mantes-la-Jolie, nous a fait parvenir un « mode d'emploi » particulièrement détaillé de ce jeu. Un grand merci à David et bravo pour ses scores stratoshériques !

Sensibles, anxieux, claustrophobes, s'abstenir. Une aventure incroyable dans un château maléfique vous attend. Une fois votre obole introduite dans les entrailles de la machine, appuyez sur le bouton « Player 1 ». Dirk, le vaillant chevalier, vous obéit au doigt et à l'œil ; il ne pourra désormais compter que sur son épée et vous-même pour sortir sain et sauf du château. Le maître des lieux, l'horrible dragon, réserve à notre héros des pièges démoniaques qu'il faudra éviter à tout prix si vous voulez lui éviter de mourir étranglé par un serpent, décapité par le chevalier noir ou écrasé sous d'énormes boules noires. L'imagination criminelle de ce maniaque n'a pas de borne. Il est interdit de flancher. Alors, tenez bon et vous pourrez atteindre l'ultime épreuve : terrasser le dragon, prince des ténèbres, et délivrer la belle princesse de sa prison de cristal.



Le jeu commence. Dirk avance doucement. Laissez-le aller, il connaît bien le chemin pour entrer, mais ensuite, ce sera à vous de l'en sortir. Vous entendez déjà les premiers hurlements qui montent dans la nuit...

Les portes se referment une à une derrière Dirk qui se met à courir, puis, soudain, c'est l'obscurité : l'ordinateur cherche une séquence pendant quelques secondes. Une fois celle-ci trouvée, c'est à vous d'entrer en action. Mais, auparavant, voici quelques règles à connaître.

La séquence ae votre mort...

• Les déplacements de Dirk s'effectuent à l'aide d'une manette quadridirectionnelle. Le bouton permet de dégainer l'épée de Dirk qui, tel un maître d'armes, s'en sert sans que vous ayez à intervenir. Dirk agit souvent de lui même. Par exemple, le fait de pousser la manette peut lui faire sauter un trou, attraper un objet ou ouvrir une porte.

• Vous devez provoquer l'action à un moment très précis de la séquence, moment qui vous est signalé par un bip sonore, mais on ne l'entend pas toujours. De plus, vous n'avez qu'un court laps de temps pour agir. Enfin, le fait de laisser la manette toujours appuyée ne sert à rien, ce qui compte c'est l'instant où vous exercez une pression dessus. C'est pourquoi il est préférable de donner plusieurs coups rapides sur le joystick pour être sûr que la commande soit enregistrée, sauf dans certains cas, comme celui des lianes ou des tourniquets, où cette anticipation serait fatale.. Attention, il ne faut jamais utiliser l'épée et la manette de direction en même temps, sinon aucune des deux actions n'est enregistrée.

• Chaque séquence se déroule sans interruption ; la fin est marquée par une musique signalant la victoire et par une pause durant laquelle le joueur peut connaître son score et le nombre de vies restantes. Si, durant une séquence, l'écran s'éteint un court instant, cela signifie le plus souvent que l'ordinateur cherche sur le vidéodisque la séquence de votre mort ! Cette issue fatale est due à une erreur de manœuvre ou à une action entreprise au mauvais moment.

• Pour atteindre la tanière du dragon, il faut passer entièrement chaque séquence une ou deux fois chacune, car certains pièges ont deux versions symétriques : dans le premier cas il faut aller à droite, dans le second à gauche.

• Enfin, lorsque vous serez face au dragon, je ne peux vous donner qu'un seul conseil : ne le réveillez surtout pas si vous voulez atteindre l'épée magique.

Et, plus tard, quand vous serez vieux, vous raconterez à vos petits-enfants comment vous avez vaincu l'horrible dragon.

Un crâne au bout du fil...

Mais, pour bien utiliser ces quelques conseils, il faut apprendre à reconnaître le plus vite possible la séquence qui a été tirée au sort par l'ordinateur. Vous pourrez ainsi atteindre des scores de l'ordre de 100 000 à 170 000 points et même plus si vous tuez le maître des lieux. Certains pièges sont faciles à éviter :

Le diamant : Dirk monte un petit escalier pour ouvrir une porte, mais il se fait aspirer par un vent terrible et se retrouve dans une pièce avec un diamant. Il ne faut surtout pas le prendre, mais sortir par la porte de droite.

La potion : Dirk voit sur une table une fiole avec un écriteau marqué : « Drink me »(buvez-moi). Comme pour le diamant, sauvez-vous par la porte de droite :

La chambre : Dirk avance dans une petite pièce lorsque, tout à coup, un mur commence à se former devant lui ; vite, il doit passer à travers : A partir de maintenant, les choses se compliquent.

Le cavalier : notre héros s'aventure maintenant dans une sorte de grotte. Un éclair bleu jaillit pour le prévenir du danger. Un guerrier à cheval arrive droit sur lui en brandissant son épée. Dirk doit passer sous le cheval (◀). Le chevalier repasse à l'attaque, mais Dirk recommence, infatiguable (▶). Au troisième assaut, il faut aller à droite dans une petite grotte (▶) Ouf, sauvé !

Le plancher basculant avec le feu : dès que la boule de feu tombe, Dirk doit faire un bond en arrière (▼), puis au moment où il écarte les jambes, sauter en avant (▲), puis sortir par la porte de gauche (◀).

Le feu près du banc : pour éviter l'éclair, Dirk doit se diriger vers la droite, ensuite vers la gauche plusieurs fois, sous peine de connaître la même fin que Jeanne d'Arc.

Le précipice : laissez la plateforme tomber pendant un moment, regardez de quel côté est le pont. Laissez passer les deux premiers et lorsque Dirk est juste en face du troisième, sautez (▶) ou (◀). Selon la séquence, les ponts apparaissent à droite ou à gauche.

Les serpents : Dirk se retrouve dans une salle. Il peut voir un crâne qui pend au bout d'un fil ainsi qu'une trappe au plafond. Il doit sortir son épée à trois reprises pour tuer les serpents. Pour s'échapper, il doit attraper le crâne ; pour cela il suffit de pousser la manette vers l'avant.

Les tentacules : comme précé-

(Suite page 116)

LASER 3000

pour 5.980,00 F*, jouez la double compatibilité !



* Prix T T C de la console

eva w

LASER 3000 : Compatible à votre budget

Vidéo Technologie fait partie des grandes entreprises qui cherchent constamment à améliorer l'informatique de demain !

Le LASER 3000 est de la race des grands microordinateurs accessibles à tous pour toutes les applications.

C'est un ordinateur universel !

LASER 3000 : Compatible aux plus grandes bibliothèques mondiales de logiciels

Polyvalent grâce à ses différents microprocesseurs 6502A, Z 80, 8088, le LASER 3000 offre aux bouts des doigts le plaisir d'utiliser les meilleurs logiciels de langages, de gestion, d'organisation, de calculs scientifiques, de musique, soit des milliers de programmes.

PROCESSEUR	: 6502 A
HORLOGE	: 2 mhz
ROM	: 24 K - 32 K
RAM	: 64 K extensible à 192 K
RÉSOLUTION	: 256 × 192 8 couleurs
HAUTE RÉSOLUTION	: 560 × 192 6 couleurs
AFFICHAGE	: 40/80 colonnes 24 lignes
CLAVIER	: 81 touches + pavé numérique + 24 touches de fonction
SON	: 4 canaux / 6 octaves
IMPRIMANTE	: Interface Centronics parallèle incorporée
SORTIE	: Secam Péritel et vidéo composite
OPTIONS	: Emulateur Soft Carte Z80A (système CPM 80) Carte Intell 8088 Interface RS 232 C



VIDEO TECHNOLOGIE FRANCE
19, rue Luisant - 91310 Monthléry
Tél. (6)901.93.40 - Télex : SIGMA 180 114



demment, il y a une trappe au plafond. Dirk doit d'abord dégainer rapidement son épée afin de couper la tentacule verte, puis se diriger vers les armes (▲), courir vers la porte (▶), revenir au centre de la pièce (▼) et laisser Dirk se diriger vers l'escalier. Dès qu'il commence à monter, ramenez-le au centre de la salle, sur la table (◀) pour le faire sauter jusqu'à la porte (▲).

La rivière souterraine : Dirk marche tranquillement sur un pont, mais malheureusement celui-ci s'écroule et notre héros tombe dans un tonneau. Sa seule chance de survie est de passer sous le tunnel éclairé par un flash doré. Le chemin que doit suivre Dirk est : (◀), (▶), (◀), (▶). Et puis il y a les rapides. Dès que Dirk atteint la coulée de lave du milieu, donnez un coup en avant. Répétez cette opération quatre fois. Enfin arrivent les troubillons. Dirigez Dirk dans le sens opposé : le parcours est : (▶), (◀), (▶), (◀). Le tonneau s'écrase alors contre un rocher et votre cavalier préféré est projeté en l'air. C'est à cet instant qu'il doit attraper la chaîne qui se présente à lui : (▶). Pas trop mouillé ? On continue...

Le roi de la jungle au dessus les flammes

Le cheval volant : Dirk se cramponne solidement au cheval car celui-ci le transporte à une vitesse folle à travers le château. Surtout, ne vous dirigez pas vers l'éclair doré, ce sont des flammes. Deux parcours sont possibles :
1. Si la tête du cheval regarde vers la gauche : (▶), (◀), (▶), (◀), il faut encore éviter le mur (◀) et les flammes (◀).
2. Si la tête, au contraire, est tournée vers la droite : (◀), (▶), (◀), (▶). Attention au mur (▶) et aux flammes (◀).

Le chevalier noir : méfiez-vous du rire de ce chevalier car chaque fois que son épée touche le sol, une décharge électrique bleue se dirige vers votre ami et l'entoure de trois côtés. Il ne reste plus qu'à sauter du côté libre. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :
1. (▶), (◀), (▲), (▶), (◀), (▶), (◀).
Lorsque Dirk fait face au chevalier noir, il sort son épée pour le tuer. Empruntez le tunnel et donnez encore un coup en avant pour sauter le trou.
2. (◀), (▶), (▲), (◀), (▶), (◀), (▶). La fin reste la même.

Les tourniquets : deux énormes boules tournant autour d'un poteau empêchent Dirk de passer. Pendant un court instant, elles ralentissent laissant ainsi une issue. Deux séquences sont possibles : les petits cris que poussent Dirk sont le signal (inutile de regarder l'écran, en revanche collez votre oreille contre le haut-parleur). Deux cas se présentent :
1. Si l'épée de Dirk est à gauche : il faut passer au premier cri.
2. Si l'épée est à droite, c'est au troisième cri qu'il faut pousser la manette vers l'avant. Puis, pour tuer le monstre, il faut sortir l'épée, reculer pour éviter les ronces géantes, puis avancer vers la sortie.

Les lianes en feu : évidemment, il y a deux séquences possibles, une en partant de la droite, l'autre de la gauche. Attendez que la première liane soit près de Dirk, puis poussez la manette vers elle (si vous la ratez une première fois, vous conservez une deuxième chance). Dirk, tel le roi de la jungle, se balance au-dessus des flammes. Dès que vous apercevez la liane suivante ou que vous entendez le bip sonore, poussez la manette dans la même direction. Faites de même pour la troisième liane. Puis attendez à nouveau le bip sonore pour donner un dernier coup afin de rejoindre la petite plate-forme mais n'attendez pas trop longtemps, sinon vous risquez de basculer en arrière !

Les boules : laissez venir la grosse boule noire, puis au dernier moment, lorsque Dirk commence à se retouner, donnez un coup sur la manette vers le bas. La grosse boule noire écrasera une à une les petites boules. Il faut effectuer cette opération six fois de suite (la dernière boule est violette), puis donner un coup vers l'avant pour que Dirk saute le trou.

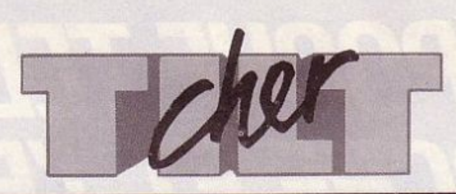
Le couloir des squelettes : avancez tout droit deux fois (▲▲), sortez l'épée pour détruire la main, puis avancez vite (▲), pour éviter le goudron, sortez l'épée, puis prenez le côté opposé à celui d'où vient la main ! Dégainez à nouveau l'épée pour détruire les squelettes.

La glu : au milieu de la salle il y un chaudron rempli de glu. Dirigez Dirk vers la table (▲), sortez l'épée car la glu se transforme en monstre, puis dirigez-vous au centre de la pièce (▶), tuez le monstre qui sort du chaudron, et sauvez-vous par la porte de droite (▶)(▶).

(Suite page 118)

LE JACK'POCHE TELE POCHE JE DECROCHE ET J'EMPOCHE !





Le sol qui s'écroule et le bassin vert : foncez du côté qui ne s'écroule pas, puis avancez pour éviter les pieux (▲), dirigez Dirk vers le centre (▶) ou (◀), avancez dans le bassin (▲), ressortez du côté où Dirk était venu, donnez un coup vers l'avant, sortez l'épée si vous ne voulez pas être avalé par l'araignée, puis dépêchez-vous de courir vers le centre de la salle (▶) ou (◀) et avancez pour ne pas être broyé par les pierres. Une bonne mémoire est indispensable pour sortir victorieux de cette séquence !

De mal en pire jusqu'au combat final

Les volcans : sortez l'épée pour repoussez les hommes-lave, puis quand ils vous l'on rendue, avancez deux fois (▲) (▲), tournez à droite, (▶), puis à gauche (◀). Dirk se retrouve devant un cratère. Au moment où celui-ci entre en éruption, poussez la manette une seule fois vers l'avant, puis une deuxième fois quand Dirk atteint le bout de la jetée, puis donnez plusieurs petits coups vers l'avant jusqu'à ce que Dirk soit sorti de cette fournaise.

Le diamant au centre de la pièce : Au début de la séquence, le diamant attire l'épée et vous devrez continuer sans elle en évitant les décharges électriques qui marbrent le sol de bleu. Allez vers la droite (▶), puis avancez, avant de vous dirigez à nouveau vers la droite. Dirk s'assoit sur le trône, récupère son épée et emprunte le passage secret. C'est à ce moment qu'il faut donner un dernier coup vers la droite.

La herse : Dirk, pour sortir de ce piège, doit passer à travers une herse qui s'ouvre et se ferme rapidement. Dirigez-vous une fois vers l'avant pour éviter l'électricité sur le sol. Puis attendez que la herse s'ouvre et se ferme quatre fois. Elle restera alors ouverte un peu plus longtemps. Profitez-en pour passer au plus vite (▲). Vous êtes maintenant devant un cratère (n'ayez pas peur, il n'y en a qu'un !), attendez trois éruptions de lave, puis, au moment où Dirk tourne la tête vers l'arrière, traversez le pont rapidement (◀).

L'enclume et le forgeron : appuyez plusieurs fois sur l'épée pour éviter l'épée volante et la masse d'armes. Puis regardez de quel côté se trouve l'enclume et foncez du côté opposé. Prenez garde à la lance, l'épée est indispensable pour l'éviter. Quand Dirk a trempé son épée dans le chaudron, il ne faut pas tarder à tuer le monstre qui se trouve à côté de vous.

Le tobogan : dirigez-vous vers l'escalier (◀) pour ne pas glisser. Sortez l'épée pour que Dirk se débarrasse des monstres qui sortent du trou.
Puis courez à toutes jambes vers la sortie en appuyant toujours vers la gauche.

L'escalier : Dirk arrive sur les lieux par une trappe dans le sol. Il doit sortir son épée pour tuer le monstre qui se présente puis monter l'escalier (▶), (▲), et se débarrasser des deux nouveaux venus avec son épée avant de sortir (▲).

Le balcon en bois : Dirk doit avancer trois fois, car le balcon commence à s'effondrer, avant de sortir son épée pour se débarrasser des chauves-souris, et s'enfuir par le chemin de droite.

Les chauves-souris : de nouvelles chauves-souris passent à l'attaque. Le seul remède est l'épée. Partez ensuite vers la gauche, poussez la poignée vers l'avant pour sauter le trou, sortez l'épée, car une chauve-souris monstrueuse n'attend que votre entrée pour s'attaquer, puis sortez par la porte de gauche.

Le roi lézard : l'épreuve la plus dure pour Dirk et pour vous. Après que le roi lézard lui ait pris son épée, Dirk se dirige vers le muret.
Il doit aller vers la gauche, puis se retrouver dans un couloir, poursuivi par le lézard. Arrivé au bout, Dirk doit obliquer vers la droite, juste au moment où il fléchit les jambes.
Cette manœuvre doit être répétée à chaque fois que le chaudron réapparaît au bout du couloir. Attention, il ne faut pousser la manette qu'une seule fois. Pour terminer, allez en avant pour récupérer votre épée, indispensable dans le terrible combat qui va suivre. Il faut sortir l'épée, puis aller à gauche, reprendre l'épée, encore à gauche, puis à nouveau l'épée.
Ce dernier coup sera fatal au terrible lézard... ■

Le directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1984 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

CASIO FP200
LE PETIT MICRO
QUI N'A PAS PEUR
DES GRANDS !

ENCORE UN ATOUT POUR LANSAY...

LANSAY distribue le CASIO FP 200, ordinateur personnel, pour satisfaire deux grands types de clientèle : domestique et professionnelle.

C'est un portable, léger, pratique, qui se faufile partout.
Commandes simples et puissantes, saisie de données, utilisation et apprentissage du Basic réellement simplifiés.
Un puissant traitement de tableau intégré (CETL).
Ecran à cristaux liquides de 20 colonnes et 8 lignes avec un clavier mécanique de type professionnel.
Possibilités multiples de connection avec unités d'entrée/sortie (imprimante traceur 4 couleurs, unité de disquette, sortie RS 232, modem, sortie parallèle).

C'est l'outil qu'il vous faut pour résoudre toute sorte de problèmes.

Le CASIO FP 200 ne cessera d'augmenter vos capacités de travail avec une facilité incomparable.

CASIO FP 200, L'ASSOCIE LE PLUS FIDELE...

Pour tous renseignements :

LANSAY,
149, boulevard Voltaire
92600 ASNIERES
Tél. : 733.80.80






mon
TO7
s'amuse...
bidul
Bidul ne veut pas être en retard, et surtout se méfie des Redoutables Réveils Retard (RRR), qui le poursuivent sans trêve. Aidez-le à parcourir son trajet quotidien en évitant les RRR et en gagnant le maximum de temps.
roger et paulo
...avec les nouveaux logiciels qu'a créés pour lui, Infogrames
météo 7
Roger
ageur, rendu fou par le soleil, jette par la fenêtre tous les meubles d'un appartement. Paulo, son collègue, arrivera-t-il à le calmer avant qu'il s'en prenne à la propriétaire elle-même?
Un parapluie en sucre contre la pluie battante : quel duel ! Des nuages menaçants et des tornades cherchent à obscurcir le ciel, et seul votre parapluie magique peut éviter à tous les rigueurs du mauvais temps.
TO7
100 %
langage machine
cassettes compatibles
avec la nouvelle
gamme Thomson
INFOGRAMES
Infogrames, 20 bis rue Godefroy - 69006 Lyon - tél. 7/894.39.14
logoform, communication graphique - grenoble.